デジタルツールで描く！
感情があふれ出るキャラの
表情の描き方
解説イラスト約800点!!
喜怒哀楽をはじめ、恋愛、日常、食事、バトルなど
イラスト・漫画ですぐに使えるテクニックを紹介！
マイナビ

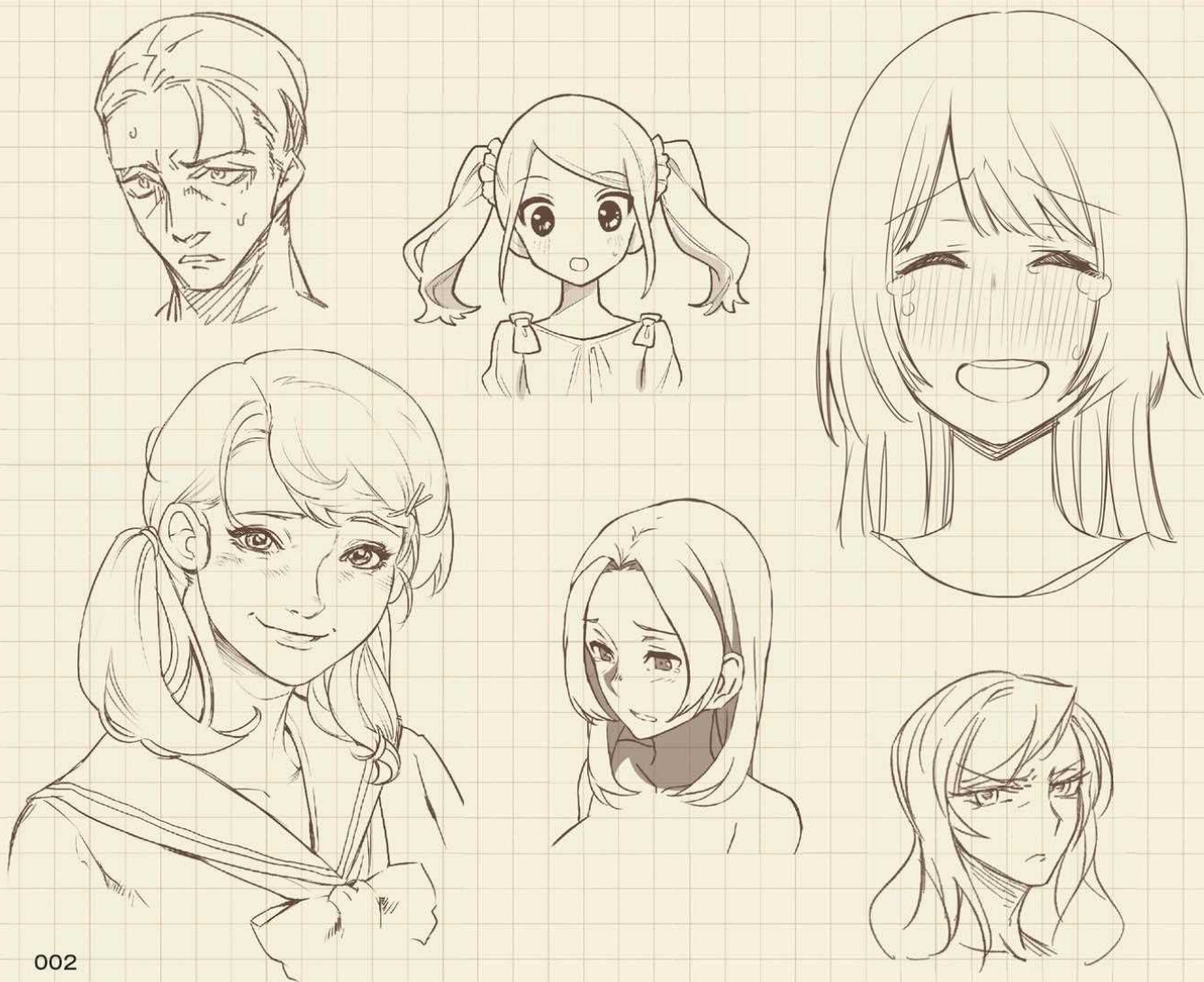
デジタルツールで描く！
感情があふれ出るキャラの
表情の描き方
スタジオ・ハードデラックス著
マイナビ

## ● はじめに ●

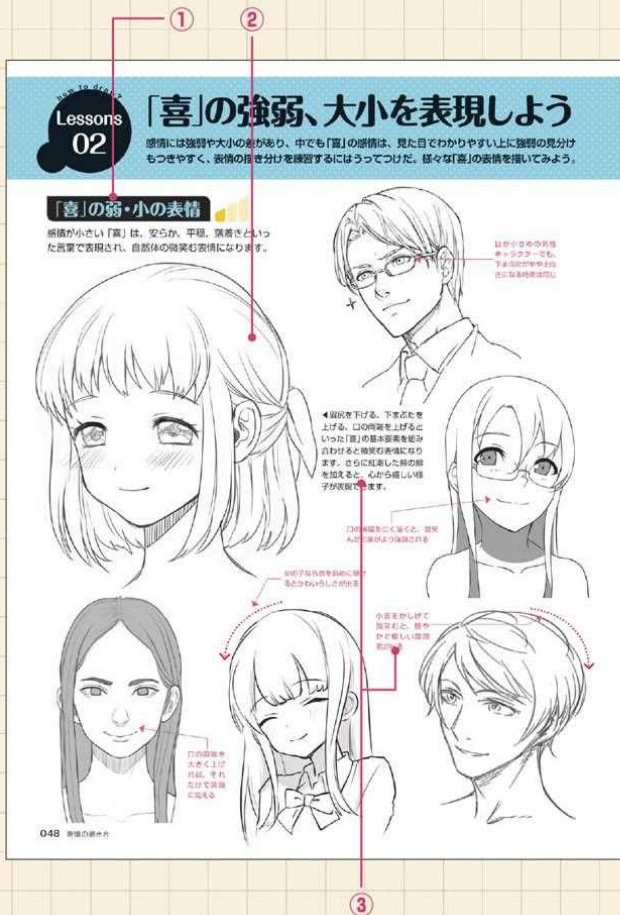
　私たちが日常において人の表情からどんな気持ちかを無意識に感じ取るように、イラストや漫画においてキャラクターの気持ちを表現するには、そのキャラクターの気持ちを的確に表現した表情を描くことが重要です。感情があふれ出た表情は、ときに言葉で語るよりも雄弁に、そのキャラの気持ちを私たちに訴えかけてきます。

　本書では、そんなキャラクターの気持ちを伝える魅力ある表情の描き方を、約800点の作例を通じて解説しています。第1章では、表情ができる仕組みや顔の描き方についての基礎を紹介し、第2章では、世界共通の6つの感情、「喜」、「怒」、「悲」、「驚」、「恐怖」、「嫌悪」を表現するポイントを弱中強の3つの段階に分けてじっくりと解説、第3章では恋愛やコミュニケーション、食事など、6つの共通感情に留まらない様々な表情を集めました。また、巻末の第4章では、キャラクターの顔を描く上で欠かすことのできない髪の描き方についても特集していますので、この本一冊でキャラクターの顔の描き方を丸ごと覚えることができます。

　近年ではデジタルツールも進化して使い心地も年々良くなり、イラストや漫画をデジタルツール上で一貫して制作することも難しくなくなってきました。本書を参考に、皆さまが快適なデジタルイラスト・漫画制作ライフをお楽しみいただければ幸いです。

**スタジオ・ハードデラックス**

# 本書の使い方 how to use this book?

## ●表情が描ける&資料として使える

本書は､イラストや漫画におけるキャラクターの表情や感情､顔の描き方に特化した解説書です。総勢15名のイラストレーターによる多彩な作風で各表情を描いていますので、イラスト・漫画の資料集としてもお使いいただけます。

① 各ページで解説する項目のテーマと概要。第2章では、感情の強弱を表すゲージのアイコンを表示しています。

② 表情の作例イラスト。テーマごとに複数名のイラストレーターが描いています。

③ 各イラストの解説。表情や髪を描く上で重要なポイントを作例ごとに説明しています。

④ 「感情の輪」アイコン。P19で解説している「感情の輪」に基づいて、各表情に該当する感情をアイコンで表示しています。

## ●各章について

### 第1章 基本編 表情を描くための基礎知識

表情ができる理由やしくみ、表情と密接な関係にある感情の種類を紹介。後半ではアタリを使用した様々な顔の描き方を解説します。

### 第2章 実践編 6種の基本感情の描き方

「喜」、「怒」、「悲」、「驚」、「恐怖」、「嫌悪」の特徴を述べ、各表情を弱中強の3段階に分けた多数の作例で表情の変化を描くポイントを解説します。

### 第3章 応用編 表情のバリエーション

恋愛や会話でのコミュニケーション、日常生活などイラストや漫画でよく登場するシーンの表情の作例と解説と紹介します。

### 第4章 特別編 髪の描き方

キャラクター造形に欠かせない髪について、種類や描き方、男女のバリエーション、質感の表現、動きなどを解説します。

# CONTENTS

# 序章 導入編

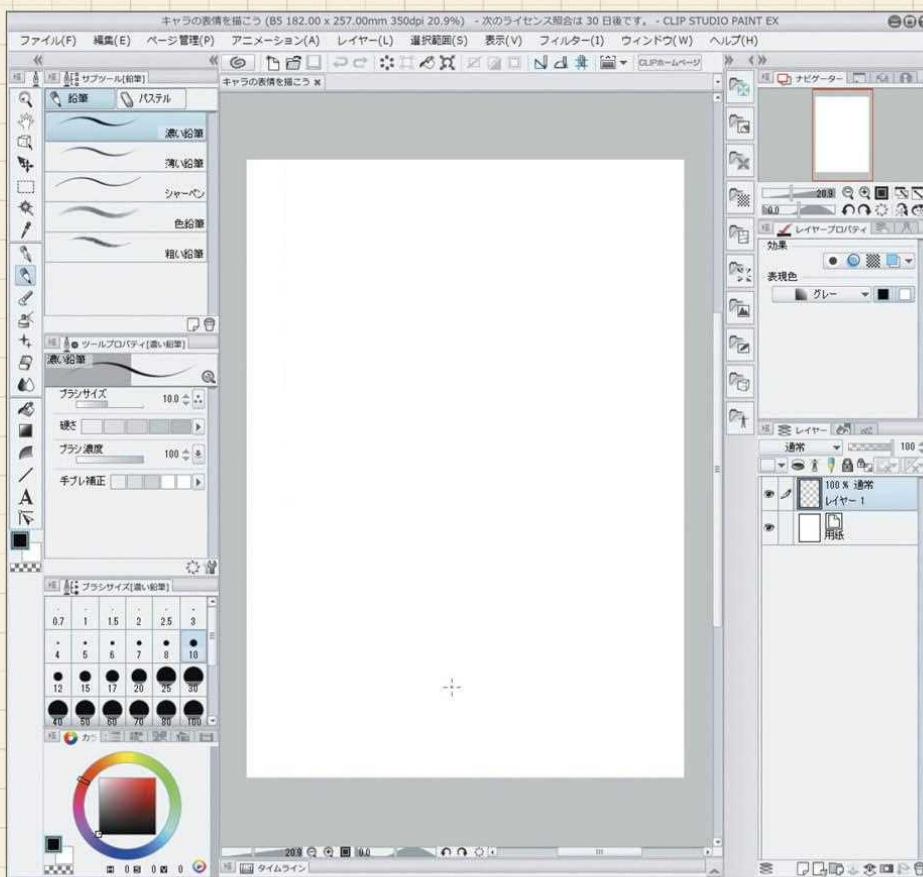
## 絵を描くための準備

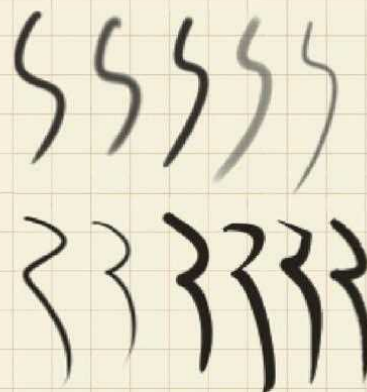
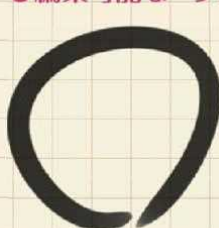
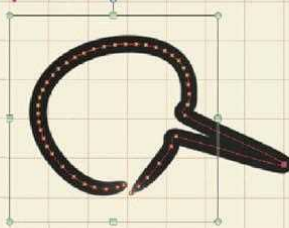
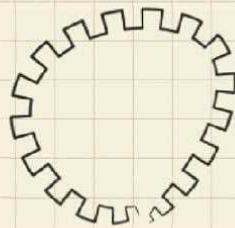
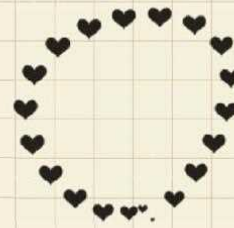
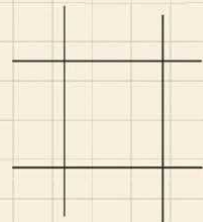
# デジタルツールの種類

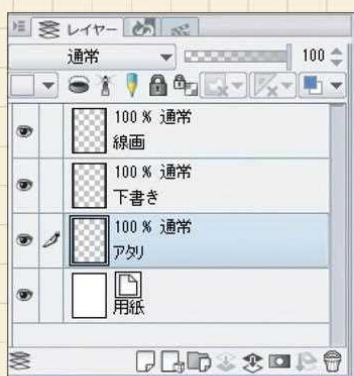
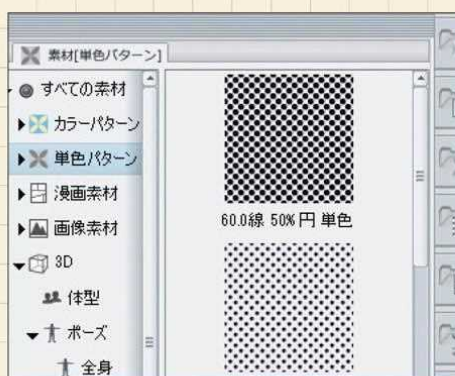
**近年では、パソコン上で動作するデジタルペイントツールで絵を描く人が増えてきた。本書では、数多くあるツールの中から『CLIP STUDIO PAINT』と『ペイントツールSAI』をピックアップして紹介する。**

## CLIP STUDIO PAINT

CLIP STUDIO PAINTは、セルシスが開発するイラスト、漫画制作ソフトです。PRO版と、PRO版の機能を拡張したEX版の2種類が提供されており、EX版では複数ページ分の一括管理、3Dモデルや写真の線画抽出、セリフの一括編集など、漫画制作に関わる機能が強化されています。また、ユーザー同士で作成した公開素材を使用することもできます。

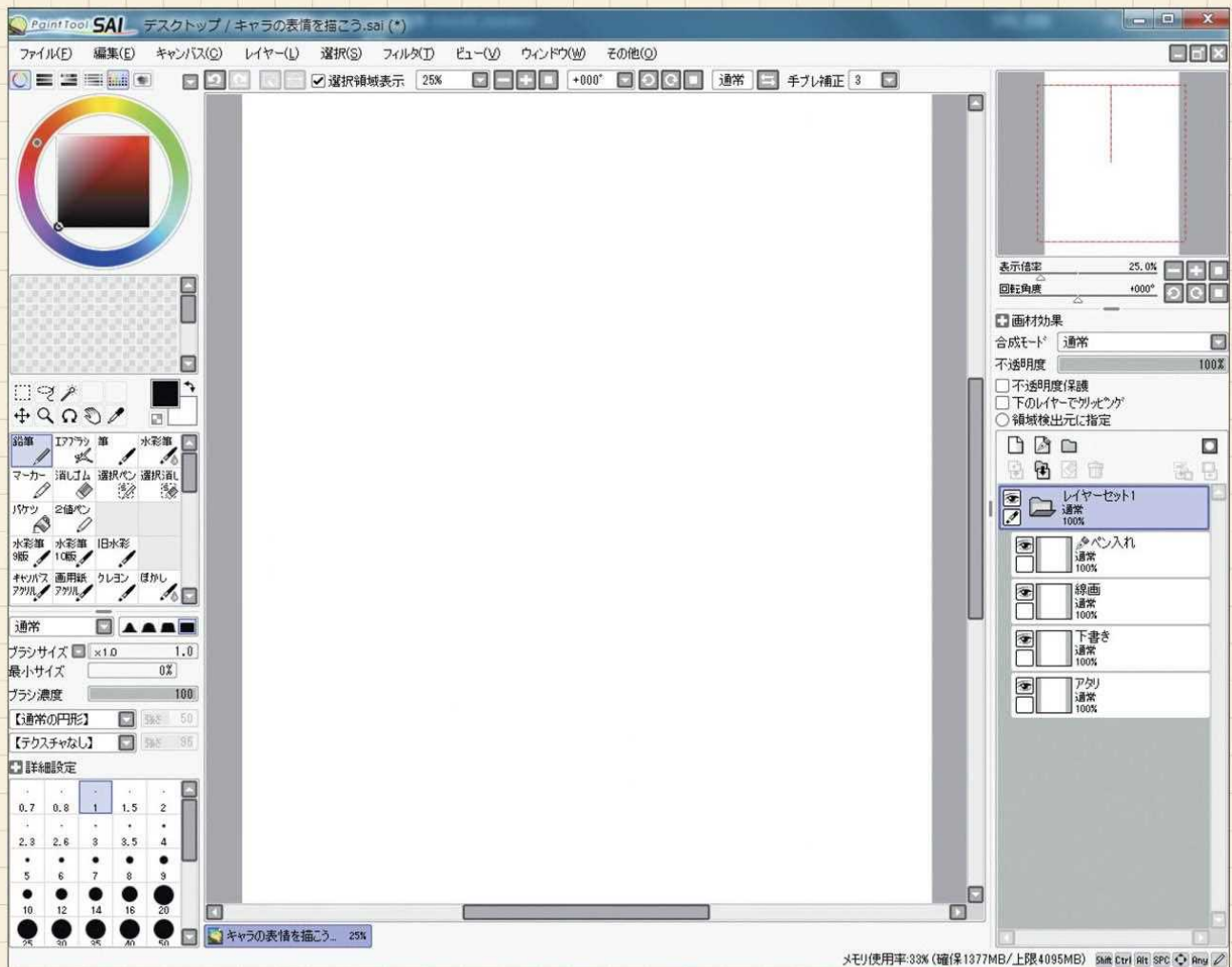
### 基本画面

◀中央のキャンバスウィンドウの左右に各種設定を行うパレットや、複数のパレットを収納できるパレットドック、上部にはコマンドバーがあります。

▶「CLIP STUDIO」には、別売りのアニメーション作成や3Dのモデリング作成ツールや、素材をダウンロード、使い方の解説など、イラスト・漫画制作を補助する機能が多数備わっています。

◀▲鉛筆、ペン、筆、エアブラシなどがあり、それぞれにデフォルトで豊富な種類が登録されています。ブラシはそれぞれカスタマイズでき、独自のブラシを作ることもできます。

◀▲ベクターレイヤーにブラシで描くと、線や図形を後から変形させることができます。また、ベクター消しゴムを使用すれば、通常の消しゴムとは違った便利な線編集をすることが容易にできます。

◀ポーズ変更可能な3Dモデルを用いれば、キャラのアタリなど様々な構図を描く際の参考にすることができます。ポーズだけではなく、サイズや体の向きも変えられます。

▲ベクターレイヤーの他に通常のラスターレイヤーも作成できます。彩色やフィルターを利用して効果を加えるなど、イラストから漫画まで様々な用途に対応できます。

▲セルシス公式から提供されている豊富なトーンやテクスチャなどの素材を使用することができます。また、ユーザーが公開している素材を使用することもでき、制作を大いに助けてくれます。

## ペイントツールSAI

ペイントツールSAIは、SYSTEMAXが開発するペイントツールです。ペンタブレットを用いて描くのに適したブラシ機能や、操作が簡単でわかりやすいデザイン、動作が軽いなどの特徴を持っています。快適に絵を描くための機能がシンプルにまとまっていて、製品版がリリースされてから数年以上が経つ現在でも、愛用し続けている人が多い人気ツールです。

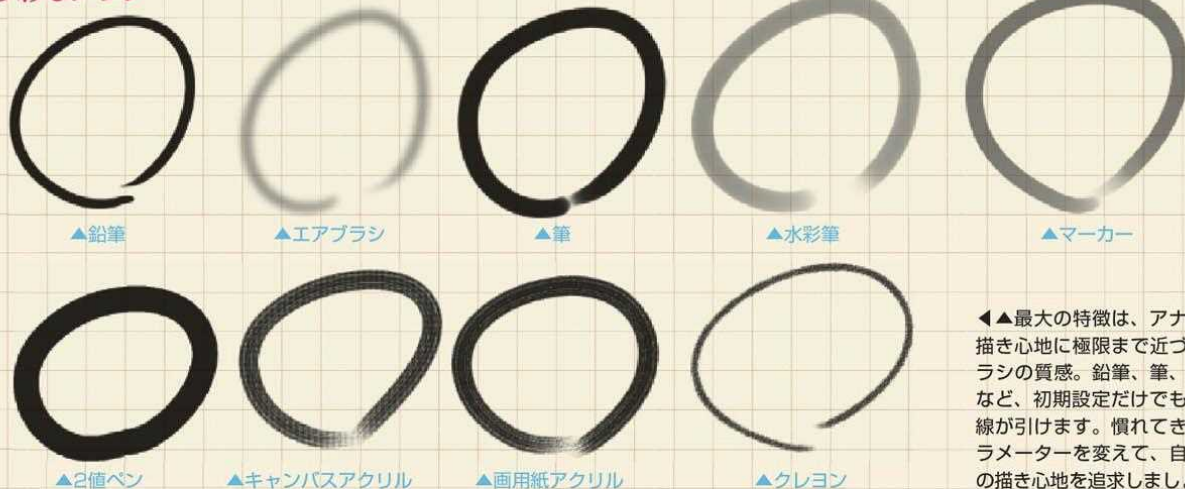
### 基本画面

▲キャンバスウィンドウの左側にカラーサークルなどの色関係やブラシ類、右側には画面の拡大縮小や回転ができるナビゲーターやレイヤー関係のウィンドウが置かれています。各ウィンドウ配置は変更可能です。

▶ブラシの種類はシンプルながらも絵を描くのに必要なものが揃っており、使い道がすぐわかるようになっています。また、ブラシの設定も、太さや濃度、テクスチャーの有無、筆圧の感度や硬さなどを詳細に変えることができ、自作のオリジナルブラシをパレットに登録することもできます。

## 主な機能

### ●多彩なブラシ

▲鉛筆　▲エアブラシ　▲筆　▲水彩筆　▲マーカー

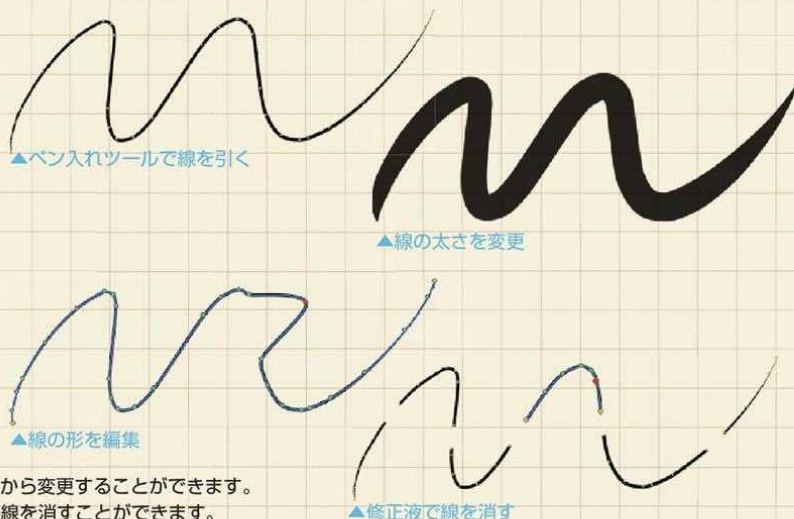
▲2値ペン　▲キャンバスアクリル　▲画用紙アクリル　▲クレヨン

◀▲最大の特徴は、アナログの描き心地に極限まで近づけたブラシの質感。鉛筆、筆、水彩筆など、初期設定だけでも多彩な線が引けます。慣れてきたらパラメーターを変えて、自分好みの描き心地を追求しましょう。

### ●ペン入れレイヤー

▲ペン入れツールで線を引く

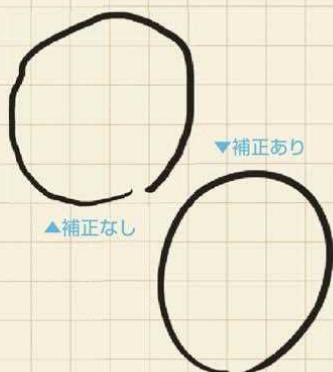
▲線の太さを変更

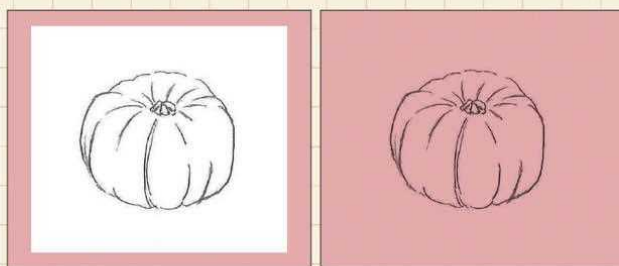
▲線の形を編集

▲修正液で線を消す

▲ペン入れレイヤーでは、描いた線のサイズや形、色を後から変更することができます。また、修正液というツールがあり、消しゴムに近い感覚で線を消すことができます。

### ●手ブレ補正

▼補正あり

▲補正なし

▲フリーハンドで線を引くと線がガタガタになってしまうときは、ウィンドウ上部にある手ブレ補正を設定すると滑らかな線が引けます。

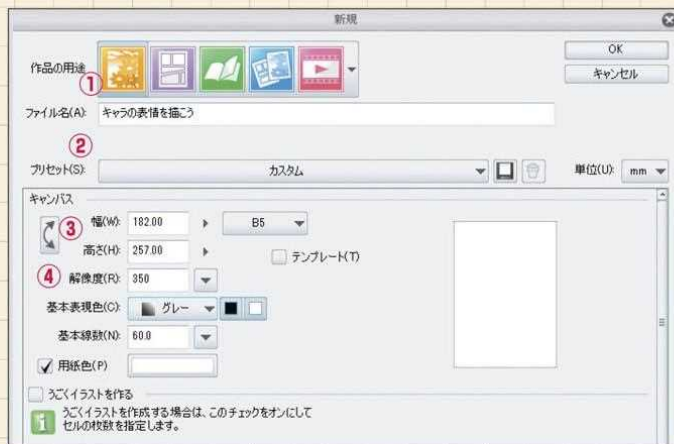
### ●線画の抽出

◀▲アナログで描いた線画をパソコン上に取り込みたいときは、「輝度を透明度に変換」を使えば真っ白な部分を透明にでき、線画だけを取り出すことができます。

# 絵を描く手順

『CLIP STUDIO PAINT』も『ペイントツールSAI』も、ツールの特徴は異なるが、絵を描き始めるまでの手順はほぼ共通している。快適に絵を描くために、まず下準備の流れについて覚えよう。

## キャンバスの作成

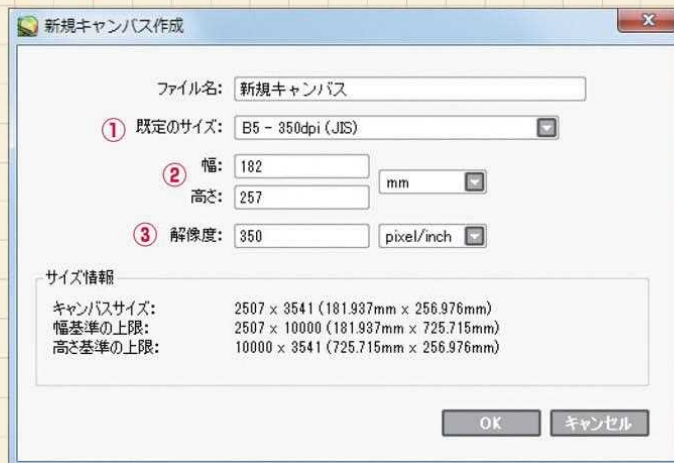
絵を描くにあたって必ず必要となるのがキャンバスの作成と設定です。イラスト投稿サイトやSNSなど、ウェブ上で公開することだけを目的とするならキャンバスサイズも解像度（dpi）もそこまで注意しなくても問題ないのですが、最終的に紙に印刷することを想定している場合は、ウェブよりも高い解像度に設定しておく必要があります。

### ●CLIP STUDIO PAINT

① 作成するキャンバスの用途を選択する。イラストなら一番左の黄色のアイコン、漫画なら左から2番目の紫のアイコンをクリック

② キャンバスのサイズと解像度をプリセットから選択する。ウェブ用なら72dpi、カラーの印刷物なら350dpi、モノクロの印刷物なら600dpiを選択する

③ ②のプリセットに当てはまるサイズがなかった場合、直接この欄に縦横のサイズを入力、もしくは右側のプルダウンメニューから用紙サイズを選択する

④ ②のプリセットに当てはまる解像度（dpi）がなかった場合、直接この欄に入力、もしくは右側のプルダウンメニューから解像度を選択する

### ●ペイントツールSAI

① キャンバスのサイズと解像度をプリセットから選択する。ウェブ用はサイズのみで解像度の記載なし（72dpi）、カラーの印刷物なら350dpiを選択する

② ②のプリセットに当てはまるサイズがなかった場合、直接この欄に縦横のサイズを入力する

③ ②のプリセットに当てはまる解像度(dpi)がなかった場合、直接この欄に入力する(※右側のプルダウンメニューは「pixel/inch」を選択)

## キャンバスサイズと解像度

この項で上げているdpiは「dots per inch」の略で、解像度の一般的な単位。印刷物に必要な解像度は、パソコンのディスプレイでも綺麗に見える72dpiより高く、カラーなら350dpi、モノクロの漫画であれば600dpiあることが望ましい。キャンバスサイズはpixelよりも、mmやcmで表示したほうが印刷時のサイズが直感的にわかりやすくなる。ただし、解像度が高いとデータも重くなるので、ウェブ上での公開限定なら72dpiでも十分だ。

**●印刷物：カラー 350dpi、モノクロ 600dpi**

**●ウェブ：72dpi ～**

## レイヤーの設定

新規にキャンバスを作成すると、どちらのツールもラスターレイヤーが1枚設定されます。画像などを扱うときに使用するラスターレイヤーはベタ塗り、トーン貼りなどに向いていますが、最初の線を描く段階では後から線を編集できるベクターレイヤーが向いていることもあります。工程ごとにレイヤーを分けると作業効率が良くなります。

### ●CLIP STUDIO PAINT

① ラスターレイヤーを作成したい場合は「新規ラスターレイヤー」アイコンをクリック

② ベクターレイヤーを作成したい場合は「新規ベクターレイヤー」アイコンをクリック

③ 任意のレイヤーを右クリックして「レイヤー設定」→「レイヤー名の変更」を選択、もしくはレイヤー名を直接ダブルクリックして名前を変更

### ●ペイントツールSAI

① ラスターレイヤーを作成したい場合は「通常レイヤーの新規作成」アイコンをクリック

② ベクターレイヤーを作成したい場合は「ペン入れレイヤーの新規作成」アイコンをクリック

③ 任意のレイヤーを選択して画面上部のメニューから「レイヤー(L)」→「レイヤー名変更」を選択、もしくはレイヤー名を直接ダブルクリックで名前を変更

## ブラシを選んで描く

自分好みのブラシを選択して、頭の中にあるイメージを描き進めていきます。アタリや下描きは鉛筆系のブラシが使いやすそうなイメージがありますが、人によっては筆や水彩筆のほうが使い勝手がいい場合もあります。この本では約800点に及ぶ表情の作例を紹介していますので、自分に合った作例を参考にしながら描きたいモチーフを探していきましょう。

### ●CLIP STUDIO PAINT

① ペン、鉛筆、筆、エアブラシの中から任意のブラシツールを選択

② サブツールウィンドウから使用したいブラシの種類を選択

③ ブラシのサイズ、手ブレ補正の強さなどを設定して描く

### ●ペイントツールSAI

① 鉛筆、エアブラシ、筆、水彩筆などの中から任意のブラシツールを選択

② サイズ、ブラシ濃度などを設定して描く

# ブラシ設定と作例

2つのツールともに複数のブラシがあるが、実際にどれを使ったらいいのか迷ってしまう人もいるかもしれない。参考として、本書に参加したイラストレーターの使用ブラシと作例を紹介しよう。

## CLIP STUDIO PAINT

### ●濃い鉛筆

ブラシはデフォルトで登録されている鉛筆ブラシの「濃い鉛筆」です。描くときは全体をぱっと目で見たときのバランスがおかしくならないように、常に別ウィンドウで全体が見える小さい画像を確認しながら描いています。（荻野アつき）

▶ラフ

▶完成

### ●厚塗り鉛筆

セルシスが運営している創作活動応援サイト「CLIP」で公式から配布されている「厚塗り鉛筆」（コンテンツID：1376452）をそのまま使用しています。絵を描くときは、描きたいシーンのアニメーションを脳内で妄想し、その1カットを切り取るようなイメージで描いています。（印カ・オブ・ザ・デッド）

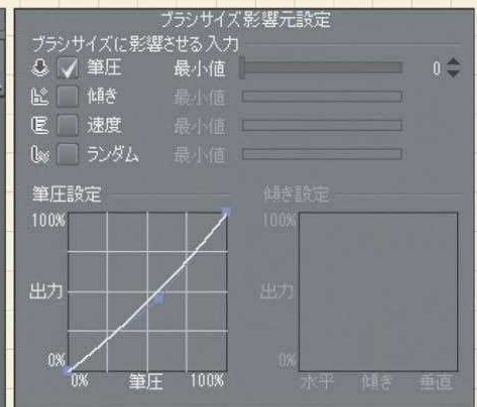
▶ラフ

▶完成

## ●濃い水彩

水彩ブラシの「濃い水彩」の設定を少し弄ったものを使っています。キャラを描くときは「どういう感情なのかを解りやすくする」「イメージしているキャラクター像を崩さないように気を付ける」といった点を意識しています。（凪丘）

▶完成

▶ラフ

## ●カブラペン、薄い鉛筆

はじめの大まかなラフは「カブラペン」を、その後の下書きでは「薄い鉛筆」を、それぞれ設定を少し変えて使っています。キャラが感情をどう表情に出すのかをよく考えて、目と眉毛を動かすことを意識しながら描いています。（あおいサクラ子）

カブラペン

▶完成

▶ラフ

## ペイントツールSAI

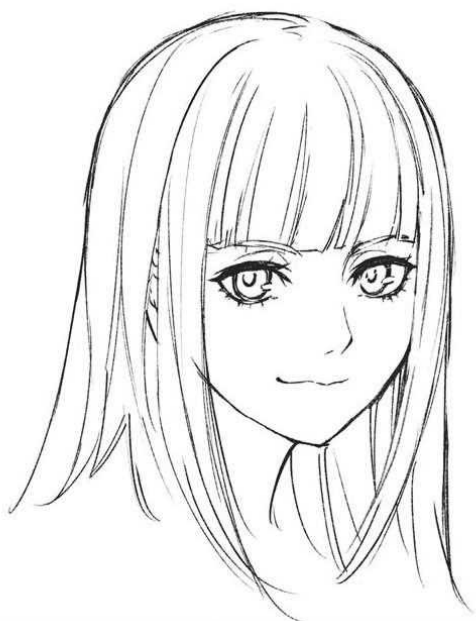
### ●水彩筆、鉛筆

ラフは「水彩筆」、本描きは「鉛筆」ブラシで、それぞれ設定をいじっています。アタリは正しい位置へのパーツの配置、下書きは自分の描きたいイメージを掴み取る段階、本描きは絵を魅力的に仕上げようと努力する段階と割りきって考え、最初から完成品に持ち込まないように注意して描いています。（仲間安方）

水彩筆

通常
ブラシサイズ ×1.0 8.0
最小サイズ 0%
ブラシ濃度 100
【通常の円形】 強さ 86
handwriting02 強さ 36
詳細設定
描画品質 3
輪郭の硬さ 0
最小濃度 0
最大濃度筆圧 100%
筆圧 硬⇔軟 100
筆圧：濃度 サイズ 混色

### ●筆（乗算）

ブラシは「筆」の描画モードを乗算にして設定を調節して使用しています。キャラを描く際には、線が綺麗なことに越したことはないですが、多少線が粗くとも綺麗な「形」を優先するように心がけています。（かすかず）

# 第1章 基本編

## 表情を描くための基礎知識

# 表情ができる瞬間

私たちは日常で様々な表情をするが、それらは基本的に無意識の反応で、自分で意識的に表情を変えることは少ない。表情を描きはじめる前に、どんなときに表情ができるか考えてみよう。

## 感情・気持ちが生まれたとき

人は見聞きしたものやコミュニケーションを通じて、嬉しさ、悲しさ、怒りといった感情(気持ち)を抱きます。その感情が顔の筋肉を動かし、顔に表情を作ります。

▶ニヤリと笑う

▶怒る

▶ひるむ(怖がる)

▶切ない

▶悔しくて泣く

## 気温や体調の変化

暑さや寒さに対する体の反応や、眠くなる生理現象、病気による体調の変化など、自分の意志や感情とは無関係の体の機能に対しても、無意識のうちに表情は生まれます。

▶寒い

▶暑い

▶眠い

## 食事

食べ物を口に含んで、噛む、飲むといった動作をすることで顔の形が変わるほか、味覚によっておいしい、まずいといった感想が、嬉しい、嫌だといった感情に繋がり、食事している顔には自然と表情ができます。

▶おいしくて嬉しい

▶まずくて嫌だ

# 感情の種類

「喜怒哀楽」という言葉があるが、人の感情はそれだけでは表現できないたくさんの種類が存在する。ここでは、生物学や心理学の研究に基づいて大別された感情の分類を紹介しよう。

## 世界共通の感情6種

多くの研究結果によれば、「喜び、怒り、悲しみ、驚き、恐怖、嫌悪」、この6種の感情は、人種や地域、文化に関わらずみな同じ表情をするといわれています。

怒り

喜び

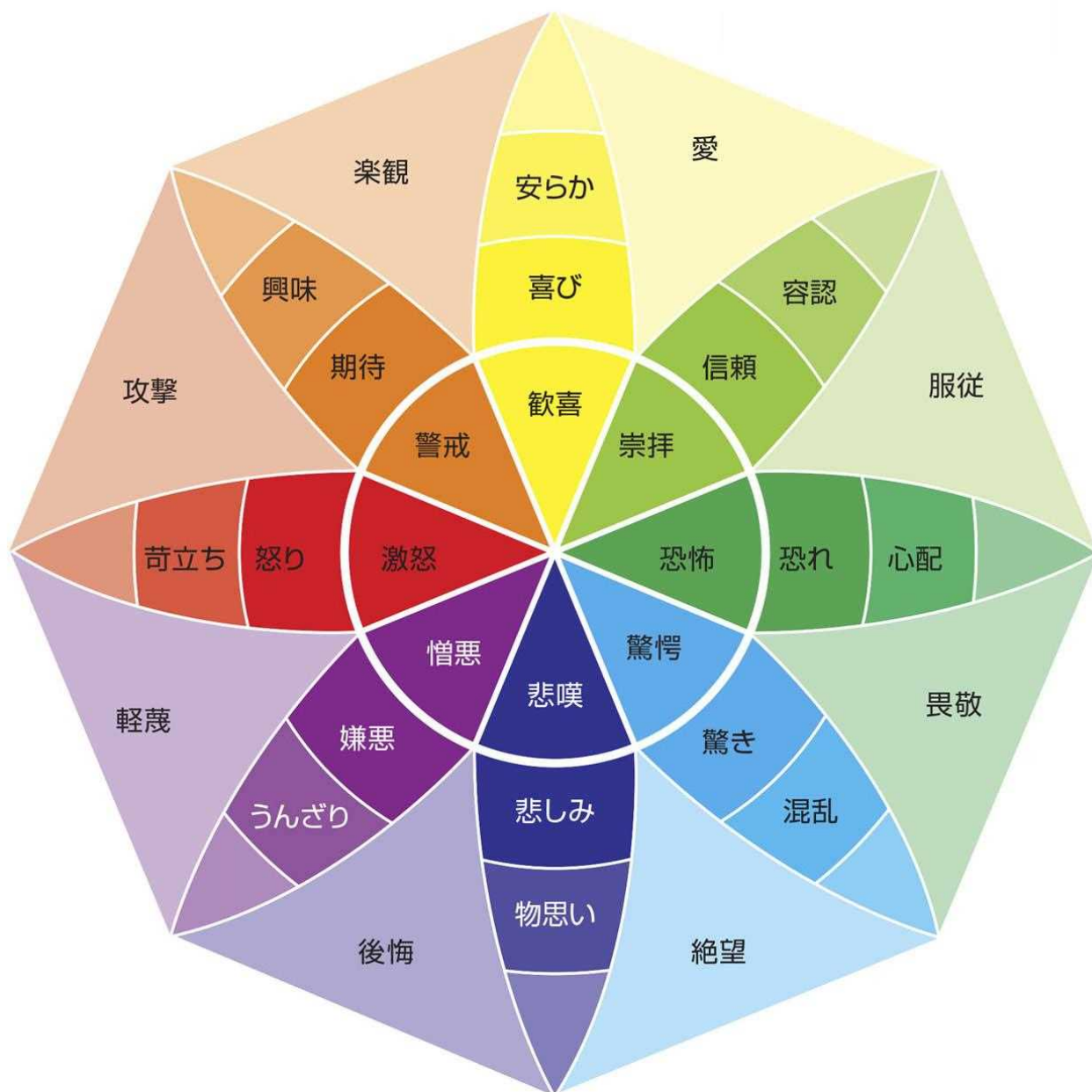
悲しみ

驚き

恐怖

嫌悪

## 感情の輪

心理学者のロバート・プルチックは、左ページの6種の感情に「信頼」と「期待」を加え、それぞれの感情の強弱と組み合わせを表現した感情モデル「感情の輪」を提唱しました。一部、日本人には馴染みが薄い表現があるかもしれませんが、感情の分類がとてもわかりやすくまとめられおり、本書でもこの表を参考にして表情を紹介していきます。

## その他の感情を表現する言葉

日本語には感情を表現する言葉がいくつもあり、上述の「感情の輪」に当てはめるよりもストレートに表情のイメージが湧きやすい言葉があります。感情を表すボキャブラリーを増やすと、描ける絵の幅も広がります。

嬉しい、ドキドキする、憧れる、尊敬する
期待する、ワクワクする
信じる、警戒する、怪しむ、照れる、恥じらう
焦る、切ない、胸が苦しい、胸がときめく、心が躍る
悔しい、悔し泣き、すねる、むくれる、嫉妬、憎い...など

# 表情を作る顔のパーツ

私たちは表情を見てその人がどんな気持ちを抱いているか自然に読み取っているが、どこを見てその判断をしているのだろうか？　表情を作りだし感情を表す顔のパーツについて解説しよう。

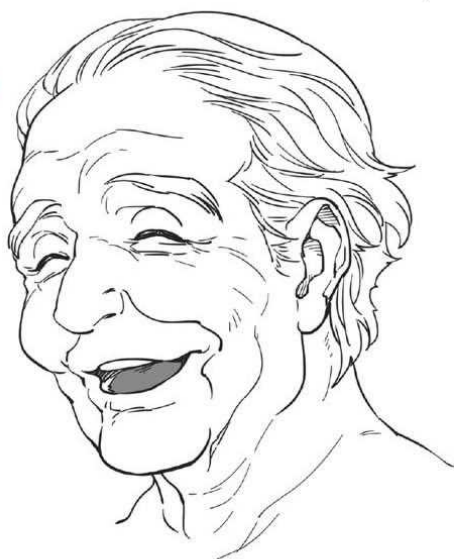
## 重要なのは目・眉・口の動き

どんな表情かを判断するポイントは、目と眉、そして口の動きです。
これらのパーツの組み合わせで表情を描き分けることができます。

**例：激怒する**

▲激しく怒ったことで興奮し、瞳孔が開く、目の周りに力が入ってまぶたが大きく見開く、眉間にシワが寄る、眉尻が吊り上げる、といった特徴が表れます。

▲上下の歯が見えるほど口を大きく横に開き、口を開けて怒鳴っています。怒ると頬の筋肉に力が入るため、口は縦より横方向の開き具合が大きくなります。

▶嬉しい笑顔

▶悲しくて泣く

## 目・眉

喜び(P47)

怒り(P55)

悲しみ(P63)

驚き(P71)

恐怖(P79)

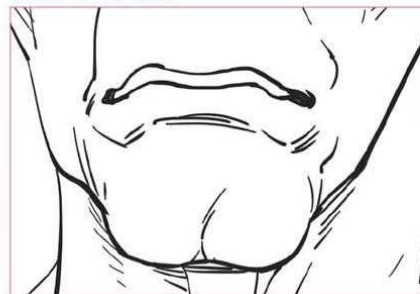
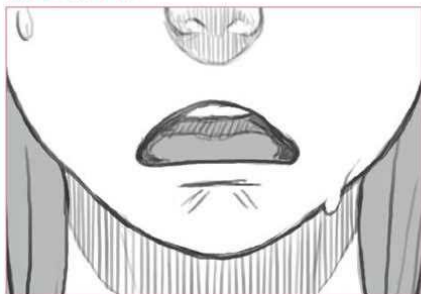
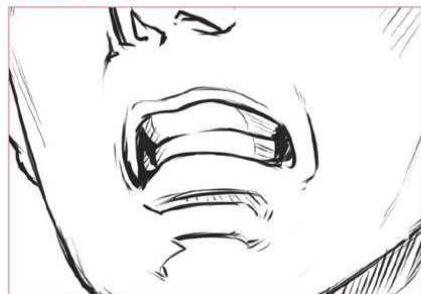
嫌悪(P87)

目の特徴は、目を見開く、目を細めるといったまぶたの動きと、瞳孔が開く、目をそらすといった瞳の動きの2つの組み合わせでできています。眉は、眉頭が上がる・下がる、眉全体が上がる、眉間にシワが寄る、といった特徴が表れます。

## 口

喜び(P47)

怒り(P55)

悲しみ(P63)

驚き(P71)

恐怖(P79)

嫌悪(P87)

口の動きは、口角が上がる、歯を食いしばる、唇を固く結ぶ、下唇に力が入るなどが挙げられます。上下の唇の形と歯の見せ方が重要になります。下唇の下端を線で描き加えると唇の立体感が増します。

# 表情に関わる骨と筋肉

笑うとできる頬のシワや怒ったときの眉間のシワなど、顔に表れる線は皮膚の下にある骨や筋肉が影響している。多くの顔の骨と筋肉の中から、表情に関わる部位をピックアップして解説する。

## 骨と筋肉の顔に表れる部位

顔の骨と筋肉は人体の中でも特に複雑な形状をしていますが、表情を描くだけならすべての部位を覚える必要はありません。骨であれば頬骨と下あご、筋肉であれば目や眉、口の周辺の筋肉を覚えておけば役に立ちます。

前頭骨

**眉弓**
前頭骨の一部。目の上側にある部位で、男性の場合はここが出っ張る

前頭骨と頬骨を繋ぐ線。男性の場合、額にこの骨が浮き出ている線を描くと男らしい印象になる

**頬骨**
顔の輪郭に影響する。若いうちは肌にハリがあるのであまり目立たないが、加齢で皮膚がたるみはじめるとこの骨の線が出る

**下顎骨**
下アゴと呼ばれる部位で、顔の輪郭に大きく影響する。耳側に近い部分やアゴ先は、男性が角張っているのに対して女性は丸みを帯びたラインになる

**皺眉筋**
眉を寄せて眉間に縦方向のシワを作る筋肉

**前頭筋**
眉を上に上げ、額に横方向のシワを作る筋肉。左右別々に動かせる

**眼輪筋**
上下のまぶたを動かす目の周りの筋肉

**小頬骨筋(上)、大頬骨筋(下)**
口角を上や外側に引っ張り笑顔を作る筋肉

**口輪筋**
上下の唇を動かす筋肉。主に口先の動きに対応している

**口角下制筋**
口角を下に下げる筋肉

**オトガイ筋**
アゴを動かす筋肉

## 表情と筋肉の動き

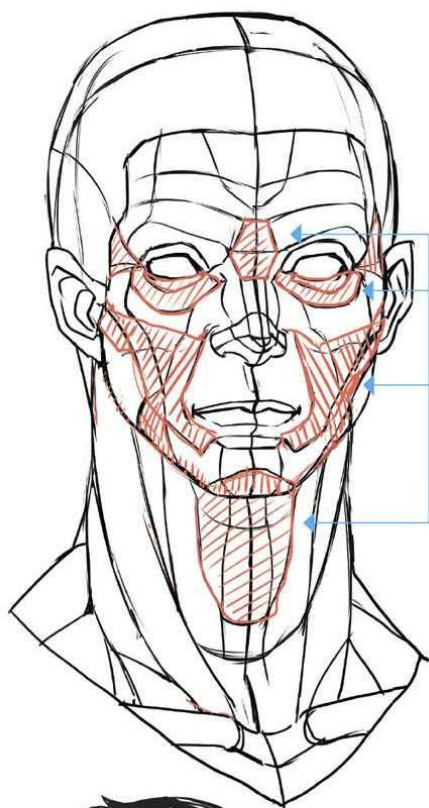
表情ができたとき筋肉がどう動いているのか、いくつかの例を用意しました。目の周りや口の周りに注目して、筋肉の動きを観察してみましょう。

▶目や口を大きく開けるような驚く表情でも、髪の生え際、目、鼻、耳の位置は変わりません。

# 年齢と顔のシワ

人間の顔は、年齢とともに肌の張りがなくなり、筋肉も衰えてシワやたるみができるようになる。積み重ねた歳月を感じさせる表情を描くために、顔のシワができるポイントを押さえよう。

## シワやたるみができる場所

顔の中で特にシワやたるみができやすい場所は、額、こめかみ、目元、頬、ほうれい線、口の周辺、アゴ、首などが挙げられます。

▶額、眉間、目尻、ほうれい線、喉の皮膚がたるんでいるシワを描き込むと、おじいちゃん顔にすることができます。

赤く塗られた眉間、下まぶた、こめかみ、頬、小鼻から口角にかけてのほうれい線、頬骨、下アゴの輪郭、首の喉仏周辺の皮膚がたるみシワができる

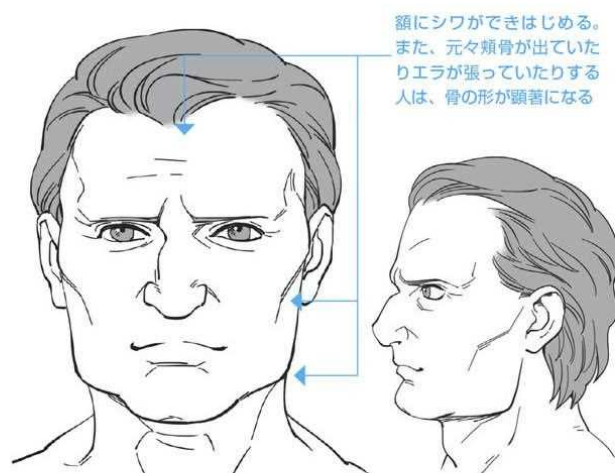
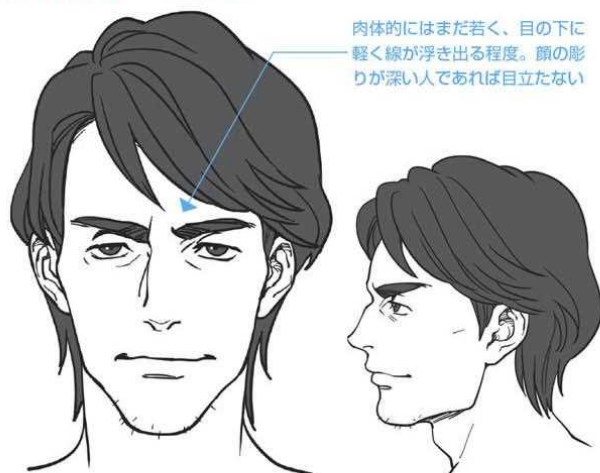
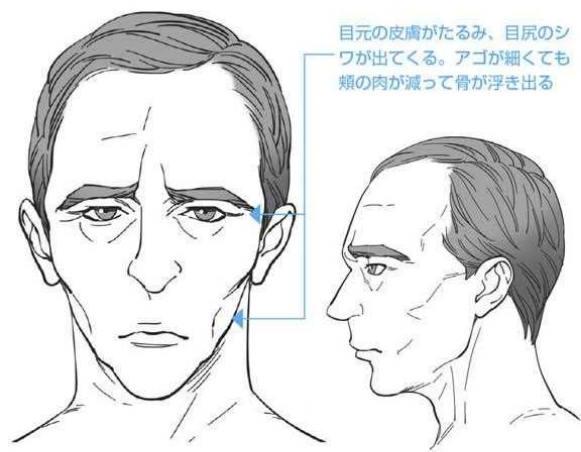
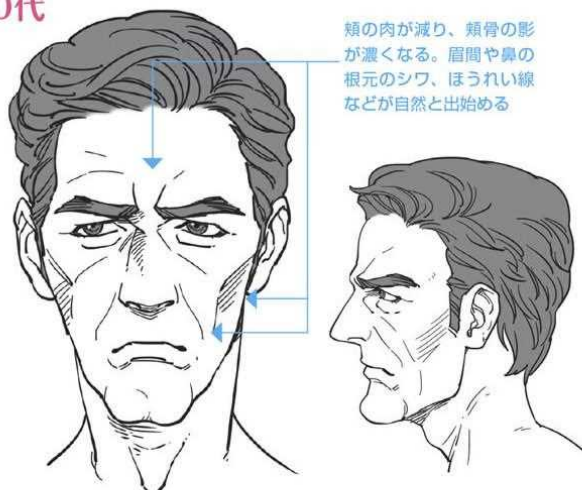
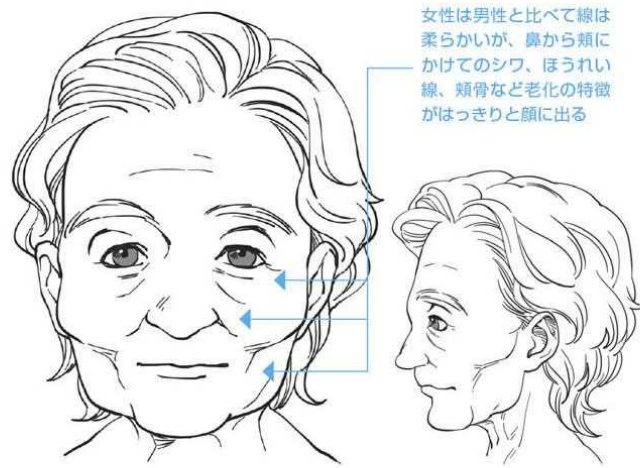
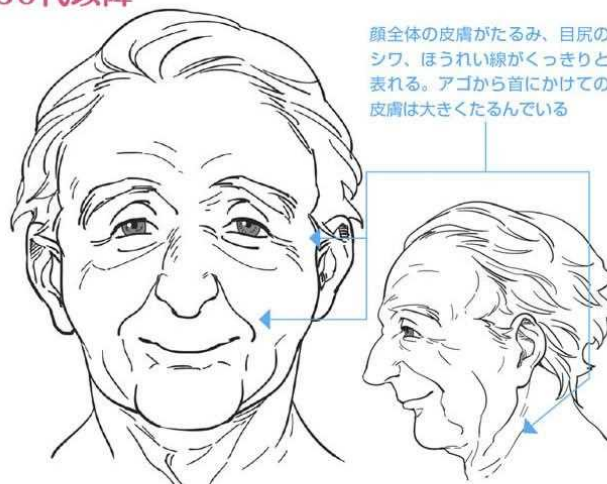
目尻からこめかみに、眉間から額に向かってシワができる。頬の肉が落ちているため、口角の隣が浮き出ているように見える線ができる

中年ごろから頬の肉が削げ落ち、頬骨やアゴの骨のラインが顔の表面に表れるようになる

目の下のくぼみ、ほうれい線、喉仏の線をはっきりと描くと、見た目の年齢が上がる

## 中年以降の顔つき

30代前後から皮膚や筋肉の老化が始まります。個人差はありますが、30代後半～40代になると目元や頬にその兆しが表れ始め、50代でさらに顕著に、60代を超えると顔の皮膚全体が大きく垂れ下がります。

### 30代後半～40代

### 50代

### 60代以降

# 様々な輪郭の形

**顔を描くとき、アタリの形状を変えると、老若男女問わず様々なキャラクターを描くことができる。この項を参考に、自分が描きたいキャラクターがどのタイプの輪郭か考えてみよう。**

## 楕円

たまごのような楕円状の輪郭は、若者や中年までの男女など標準的なキャラクターの顔を描くのに向いています。

▶男子中学生

▶女子高生

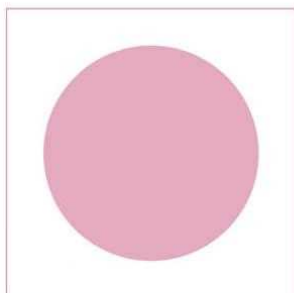
▶女子大生

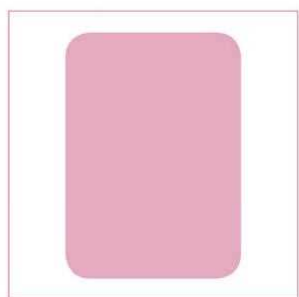
▶青年

▶大人の女性

▶30 ～ 40代のオジサン

## 球体

球体状の輪郭は、未成熟な赤ん坊や幼児のほか、ふくよかな人、おじいちゃんといった丸っこい顔つきのキャラクターに向いています。

## 長四角

長四角の輪郭は、骨が角張ったゴツゴツした体格のキャラクターを描くのに向いています。多くの場合、成人男性が当てはまります。

## 特殊型

個性的なキャラクターを描きたいときは、逆三角形や台形など、普通では使わないような特殊な輪郭を用いると効果的です。

▶ひょろっとした男性

細長楕円

▶顔が大きい男性

キューブ状

▶神経質そうな男性

逆三角形

▶頬骨が出ているおばあさん

五角形

▶頬骨とアゴが張った男性

六角形

▶太りすぎた男性

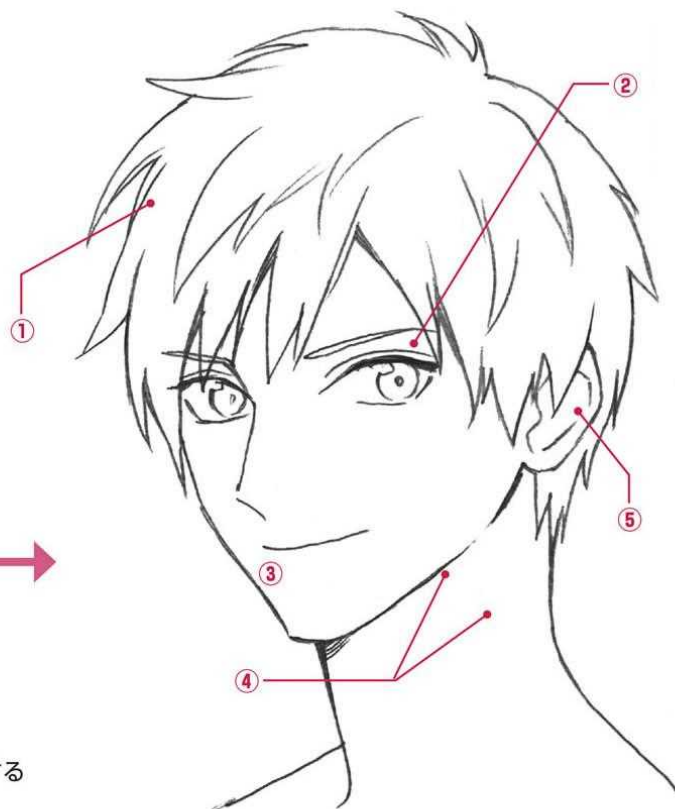
台形

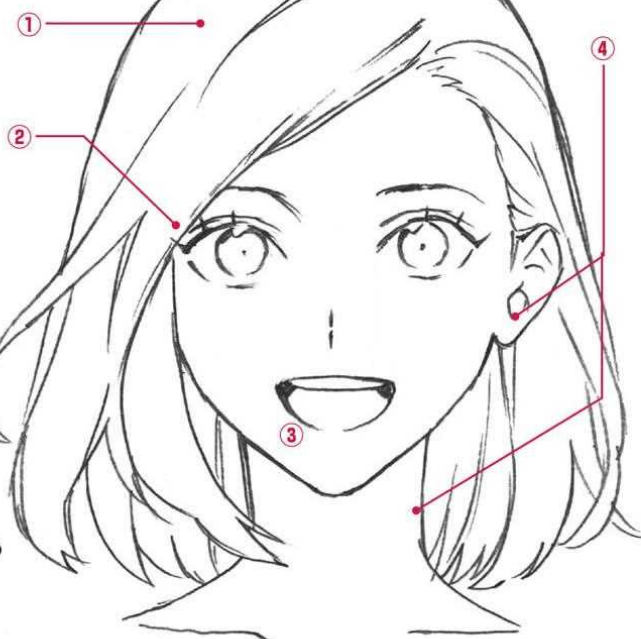
# 漫画的な線のデフォルメ

人の顔や表情を自分なりの絵で表現するには、実物の特徴を捉えて「簡略化」や「誇張」をするデフォルメの技術が欠かせない。実際に描き始める前に、デフォルメ表現について考えてみよう。

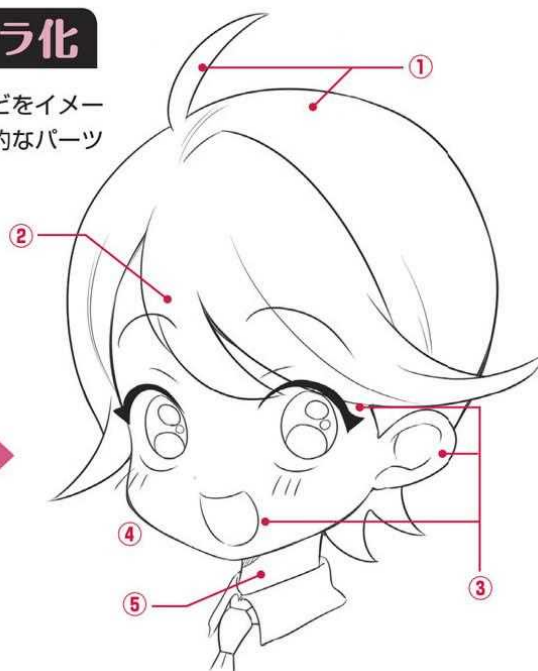
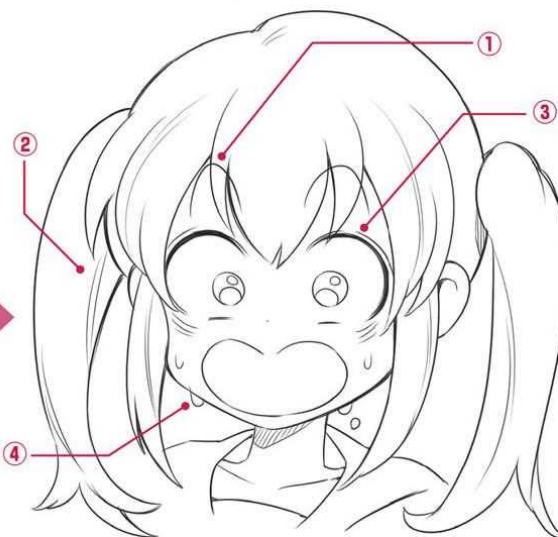
## 主線を減らすシンプル化

キャラクターの特徴を残しつつ少ない線で描くことは、意外と難易度が高い技術です。最初は写真などを参考にしてリアルな頭身の顔を描けるように練習し、そこから主線を減らしてシンプル化していきましょう。

### 男性

①細い毛束をまとめて太くする
②二重まぶたを一本の線で描き、まつ毛の外側を濃くする
③下唇の下端や鼻孔を取り、口を一本の線にする
④アゴの輪郭を少し柔らかくし、首筋の線をなくす
⑤耳の描き込みを減らし、縁の線だけ描く

### 女性

①毛の線を減らし、髪のアウトラインを強調する
②目を大きくし、下まつ毛を一本の線にする
③口の両端を丸くし、上唇のラインをシンプルな曲線にする
④耳のつけ根と頬の輪郭や、首と肩の交差する箇所の線を繋げる

## 頭身を誇張したちびキャラ化

ちびキャラの表情を描くには、2～4頭身ほどをイメージして頭部を大きくし、目や口など顔の特徴的なパーツをオーバーに描くのがポイントです。

①頭部を大きくして、ハネ毛を強調する
②細かい毛束を大きな房状の束にする
③目、耳、口を大きくして目のキラキラを強調
④輪郭は幼児の顔のように横幅を広くする
⑤頭部とは反対に、首は細くする

①びっくりした眉のカーブを強調する
②デフォルメしつつ、毛の流れも少し描きこむ
③まぶたを大きく、目を小さく描いて差をつける
④汗の量を増やす

### その他のデフォルメ作例

▶嬉しい

▶悲しい

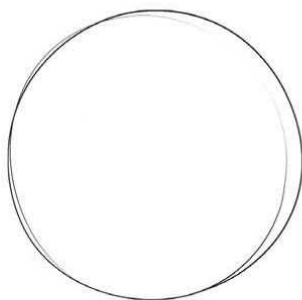
▶怒る

# 顔のアタリの取り方

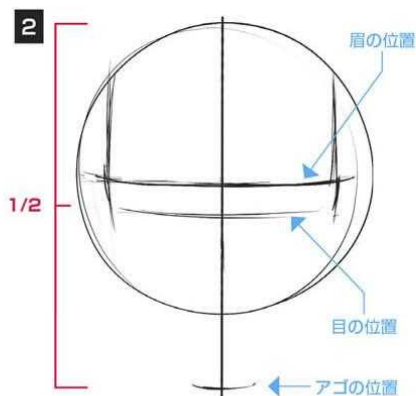
**複雑なパーツが多い顔を描くには、ガイドラインとなるアタリの線を引くとバランスが取りやすい。正面、斜め、フカン、アオリ、横、後ろ向きなど、様々な角度から顔を描くコツを覚えよう。**

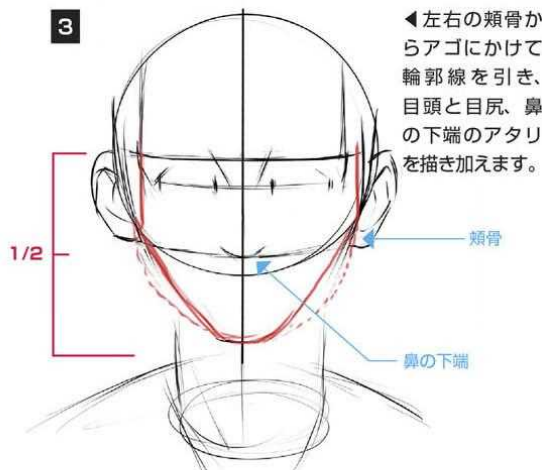
## 正面

目鼻や口の位置が把握しやすい分、ちょっとしたズレも目立ちやすい正面顔。アタリをうまく活用すれば、早い段階からバランスの狂いを修正していくことができます。

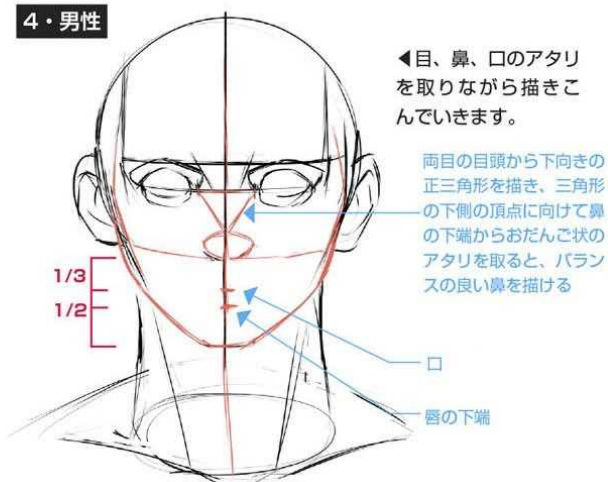
**1**

▲アタリのもととなる円を描きます。

**2**

眉の位置
1/2
目の位置
アゴの位置

▲円の左右と上下の中央にアタリ線を引きます。

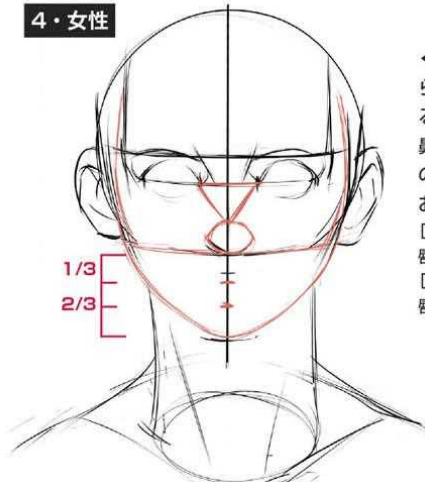
**3**

◀左右の頬骨からアゴにかけて輪郭線を引き、目頭と目尻、鼻の下端のアタリを描き加えます。

1/2
頬骨
鼻の下端

**4・男性**

◀目、鼻、口のアタリを取りながら描きこんでいきます。

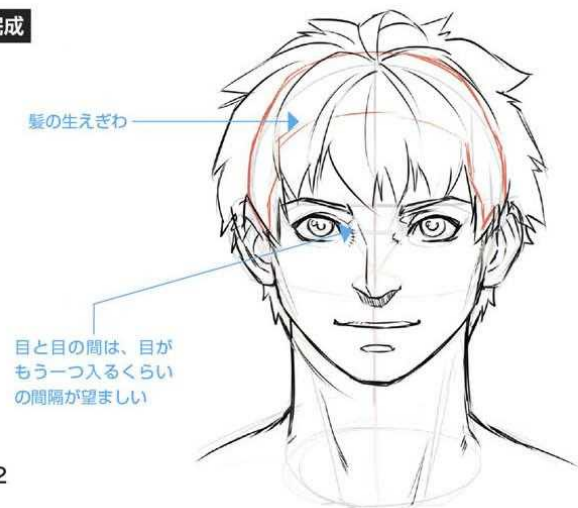
両目の目頭から下向きの正三角形を描き、三角形の下側の頂点に向けて鼻の下端からおだんご状のアタリを取ると、バランスの良い鼻を描ける

1/3
1/2
口
唇の下端

**4・女性**

◀女性は男性に対して、鼻から顎までの距離をやや短くすると性差が出やすくなります。鼻の下端とアゴをつないだ線の長さを全長として、以下がおよその基準となります。
［男性］1/3：口の位置、1/2：唇の下端の位置
［女性］1/3：口の位置、2/3：唇の下端の位置

1/3
2/3

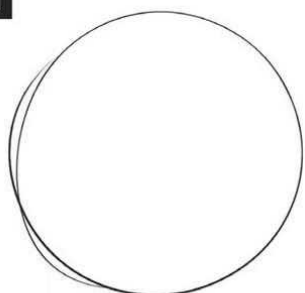
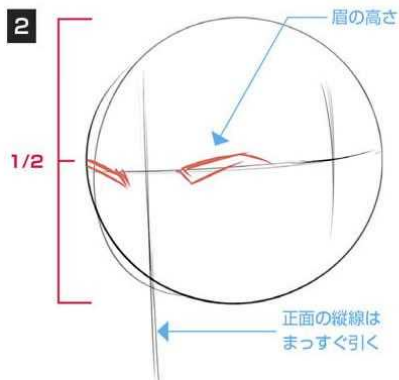
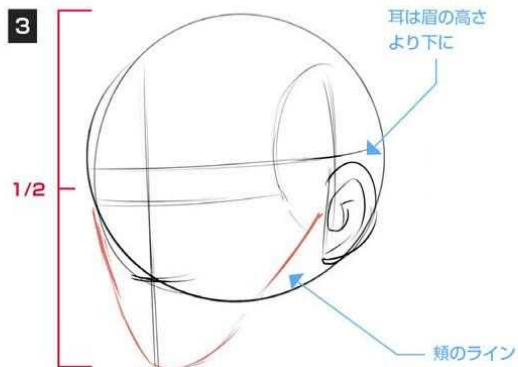
**完成**

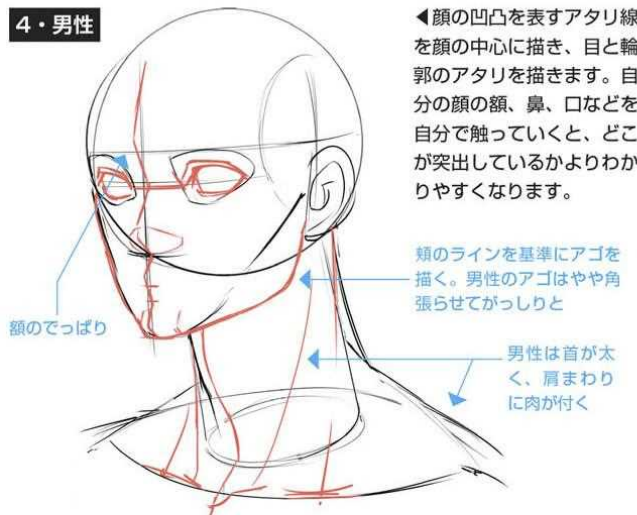
髪の生えぎわ

目と目の間は、目がもう一つ入るくらいの間隔が望ましい

1/2

◀女性の生え際も、男性と同様に頭頂部と眉の間、1/2の位置に来ます。

## 斜め

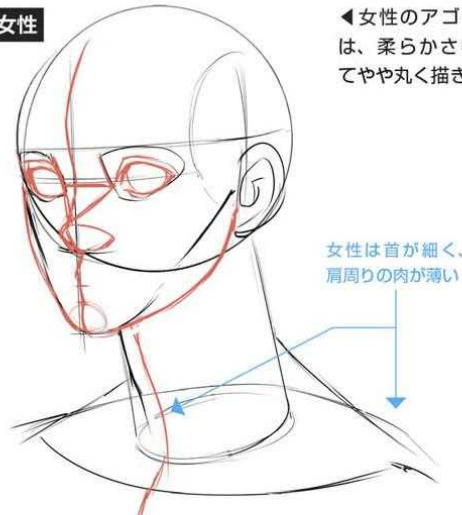
斜め正面向きは、顔の立体感が出るので見栄えのいい構図です。ただし、目の形が左右で違うなど各パーツの形状が変わるので、顔の中心線の位置を常に意識してバランスを取ることを心がけましょう。

▲正面向きと同じく、正円状のアタリを描きます。二次元的な円ではなく、球体を意識します。

▲顔の向きを決定するため、正面と側面に縦のアタリ線を引きます。その後、球体を2等分する横方向のアタリ線を引きます。

▲横線の少し下に目の高さのアタリ線を引きます。目の高さを中央として、頭頂部までの距離と同じだけ下側に引き延ばした位置がアゴの下端になります。

**4・男性**

◀顔の凹凸を表すアタリ線を顔の中心に描き、目と輪郭のアタリを描きます。自分の顔の額、鼻、口などを自分で触っていくと、どこが突出しているかよりわかりやすくなります。

頬のラインを基準にアゴを描く。男性のアゴはやや角張らせてがっしりと

額のでっぱり

男性は首が太く、肩まわりに肉が付く

**4・女性**

◀女性のアゴのラインは、柔らかさを意識してやや丸く描きます。

女性は首が細く、肩周りの肉が薄い

**完成**

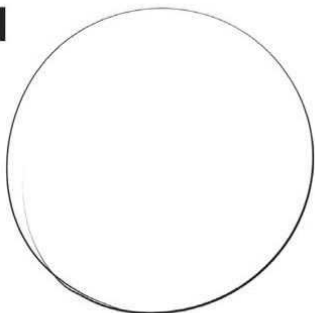
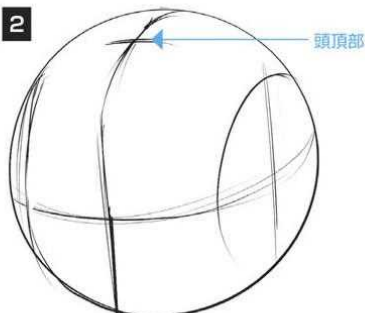
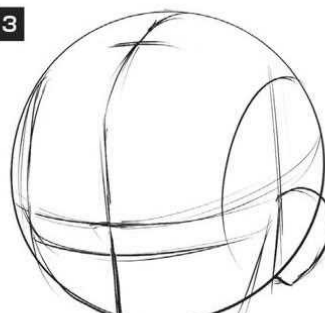
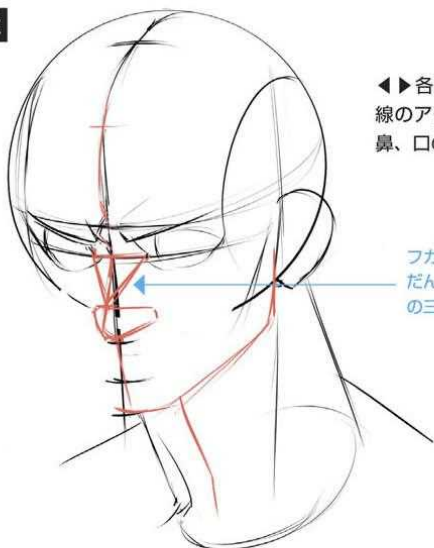
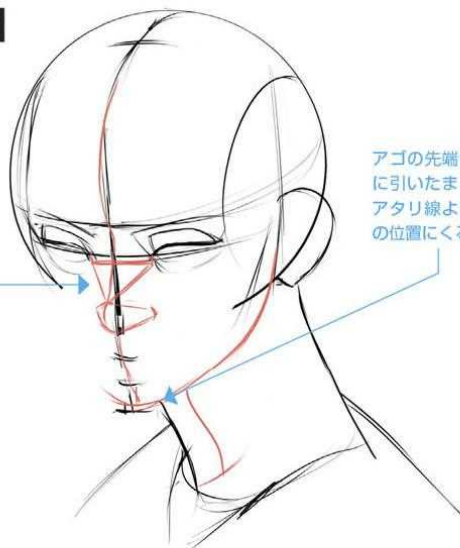
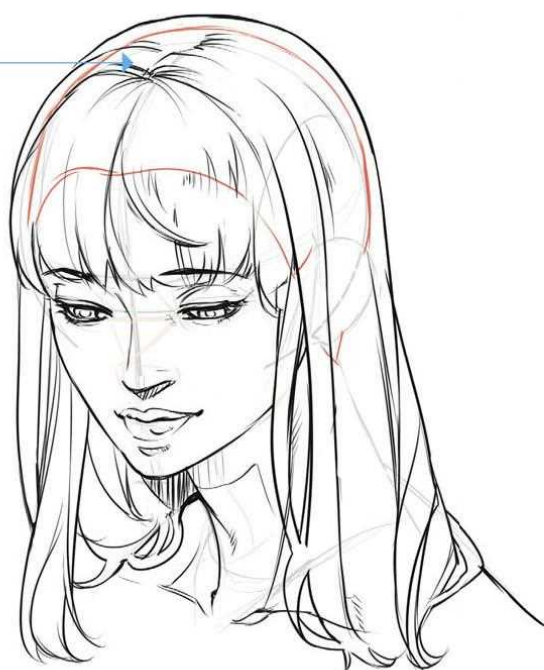
髪の生えぎわ

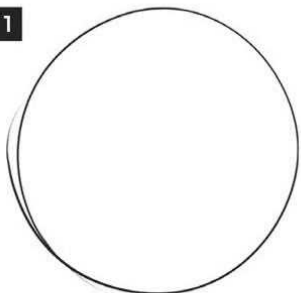
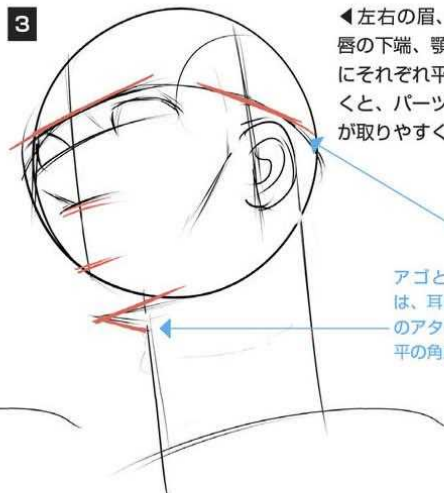
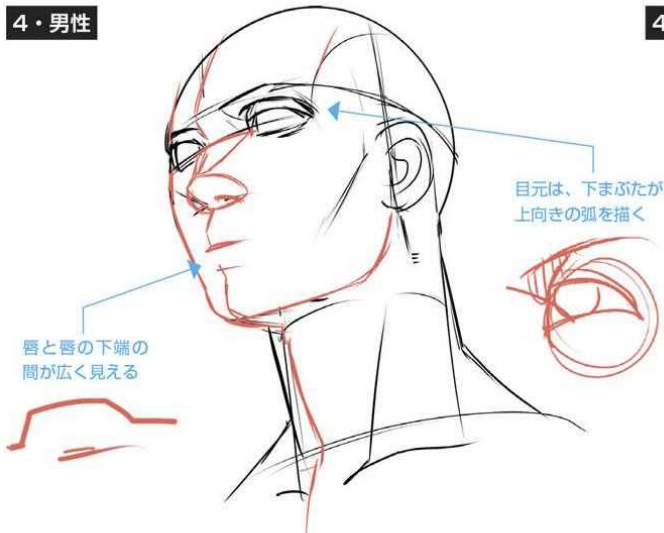
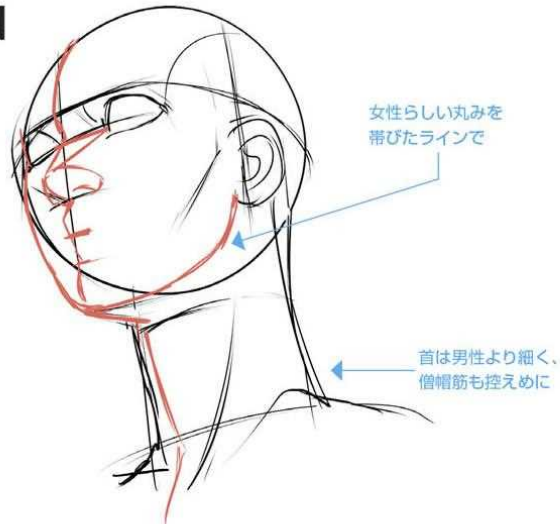
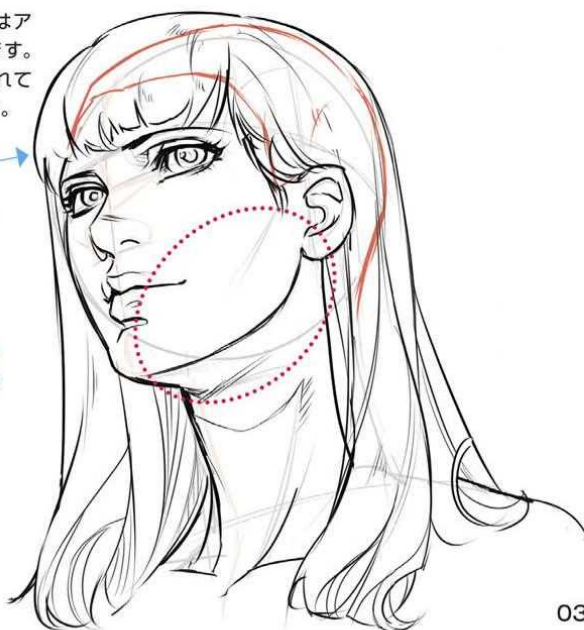
▶基本的な目、鼻、口の位置は正面向きの顔と同様です。

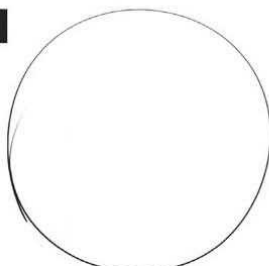
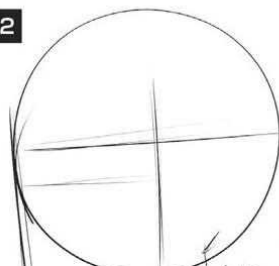
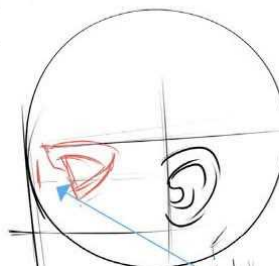
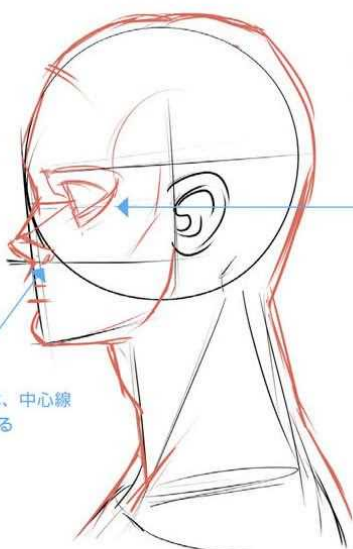
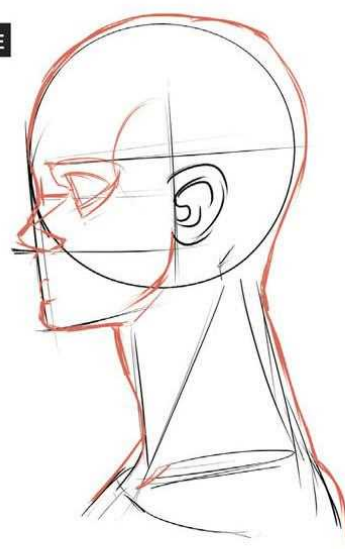
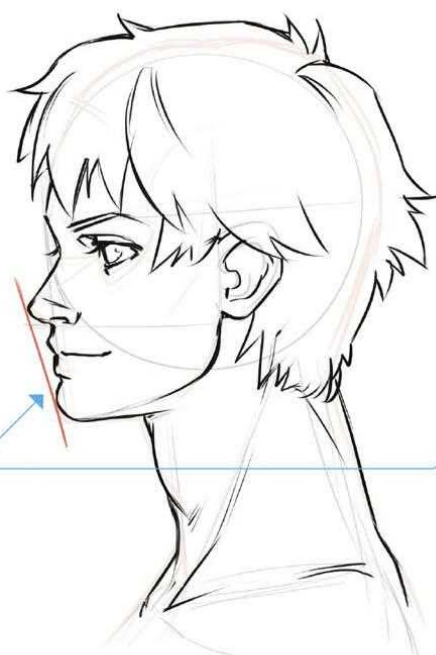
女性の髪の生えぎわは男性よりも柔らかく丸いラインに

頭頂部から後頭部にかけて頭部のアタリを引き、髪のアウトラインがそのアタリよりも内側に来ないよう注意する

## フカン

フカン（俯瞰）は対象を上から見下ろした構図。水平な位置から見た顔に比べて、口や鼻先が下向きになる、目が伏し目に見える、頭頂部が見えるといった特徴が現れます。

## アオリ

対象を下から見上げるアオリ（煽り）構図は、アゴや鼻の下側などあまり馴染みがない部分を描く必要がある、難易度の高い構図です。顔の中心線を頼りに、各パーツを平行に描くように意識しましょう。

## 横

真横から見た構図で重要なポイントは、鼻と口の位置や目の形です。描きなれないうちは難しく感じるかもしれませんが、パーツが少なく把握しやすいので、実は初心者向けの構図でもあります。

## 後ろ

後ろ向きの構図は、顔のパーツがほとんど見えず表現するのがとても難しい構図です。説得力を出すには、輪郭線だけではなく首や肩、耳の形をしっかりと描くことが重要になってきます。

**1**

▲球体を意識して円状のアタリを描きます。

**2**

頭と首の境目

▲後ろを向いた顔も中心線がとても重要です。この中心線はそのまま頸椎・背骨へと続いていきます。また、耳は後ろ側が見えるようになります。

**3**

◀目のくぼみ、頬骨、アゴ先を意識して顔の輪郭を描きます。

**4**

胸鎖乳突筋は、後ろから見たときも見た目に大きな印象を与える

首のラインの始点がアゴの中に入り混む

**5**

胸鎖乳突筋

僧帽筋

①

②

後頭部から伸ばした中心線①と両肩をまっすぐ結んだ線②が交差した点を中心に、ひし形を描く。このひし形を基準にして僧帽筋のアタリを取り、肩周りの筋肉を描いていく

僧帽筋の厚みは特に見た目に影響する。筋肉質な体型なら、この筋肉が膨張してアウトラインが上に上がるため、首が詰まっているように見えることがある

**完成**

盆の窪と頭がい骨の縁との間には、少し肉の乗った部分がある

**1**

◀振り向いた顔のアタリです。円状のアタリをもとに目、鼻、口、アゴの位置を決め、顔の中心線を背部まで伸ばして肩のアタリも取ります。

**2**

▲中心線を基準にして顔の輪郭、アゴのアウトライン、首のアタリを描きます。顔の輪郭は横顔とほぼ同じです。

**3**

①

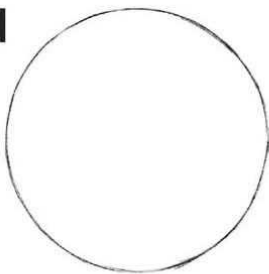
◀中心線と両肩を結ぶ線の交差した点からひし形を作り①、僧帽筋のアタリを取ります。振り返ったことでねじれた胸鎖乳突筋と僧帽筋を意識すると、よりらしくなります。

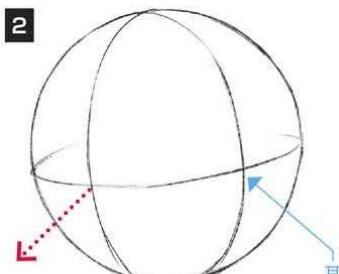
**完成**

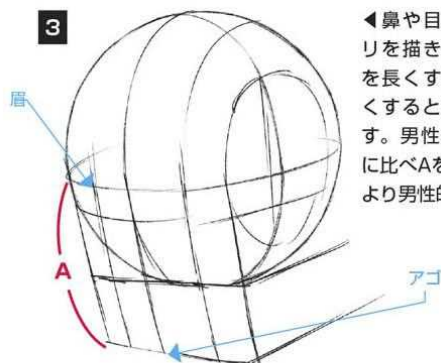
# 様々な顔の描き方

アタリは顔を描くための重要なツールだが、基準とする線の位置は個人によって異なり、正解は存在しない。ここでは、年代や性別、タッチの異なる作例をいくつかピックアップして紹介する。

## 男性：20歳前後

1

▲頭部の基礎となる正円を描きます。デジタルなら楽に描けますが、フリーハンドで描くのもいい練習になります。

2

▲顔の方向を決める縦の中心線と、耳の位置を決める横のアタリ線を描きます。

3

◀鼻や目、輪郭のアタリを描きます。Aの線を長くすると面長、短くすると丸顔になります。男性の場合は女性に比べAを長めにするとより男性的になります。

4

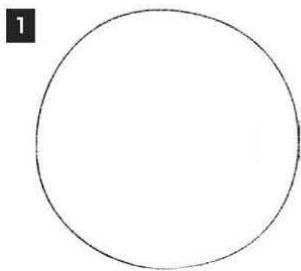
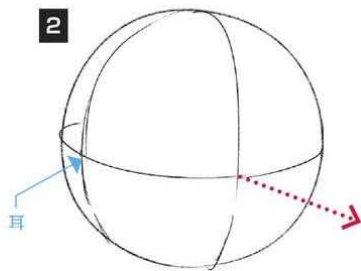
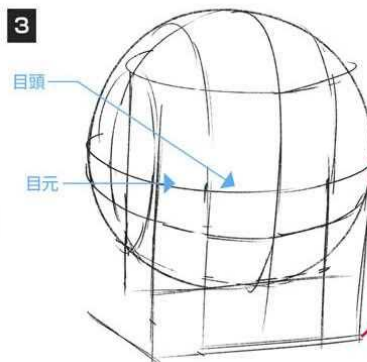
◀輪郭に合わせて目鼻口などを描きます。男性は直線的で、丸みの弱い目鼻立ちになります。

完成

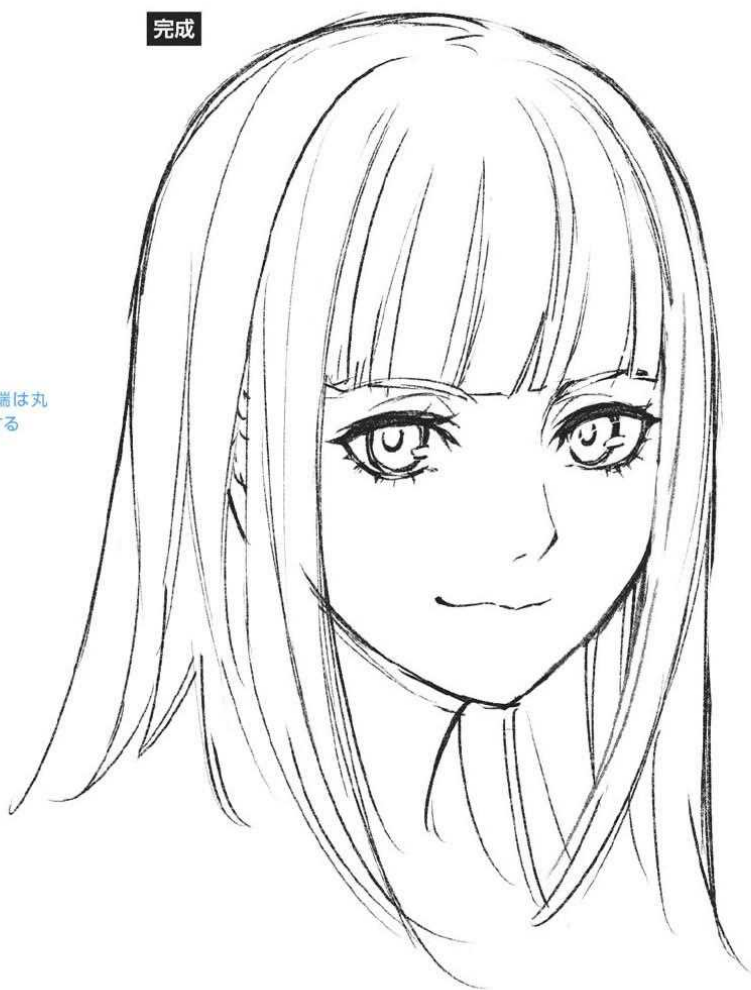
5

▶頭の形に合わせて髪を描いていきます。つむじがどこにあるか位置を決めて意識しながら描くと、髪の毛の流れが描きやすくなります。

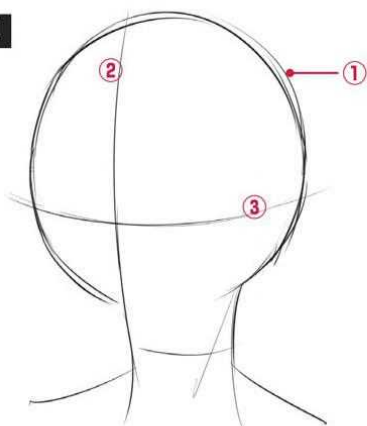
▲細部を微調整して完成です。1から3の基礎の工程はフリーハンドなので、どこかで歪みが発生しやすくなります。その線に引っぱられすぎると完成状態も歪んでしまうので、常に自分が良いと思う形になるよう調整してください。

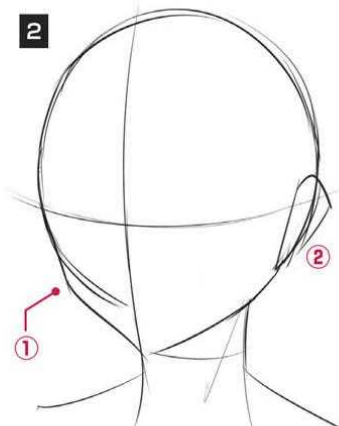
## 女性：10代後半

▲正円を描きます。女性であっても最初のアタリ線は同じ形です。

▲縦方向のアタリ線で顔の正面、側面の方向を、横のアタリ線で耳の位置を決めます。

◀球体の中央、目の高さの線から下側にブロック状のアタリ線を描き、鼻や目、輪郭のアタリを描いていきます。女性の場合、Aの線を短くすると少女らしく、長めにすると大人の女性になります。

▲輪郭に合わせて目鼻口などを描きます。女性は丸みのある目鼻立ちにします。

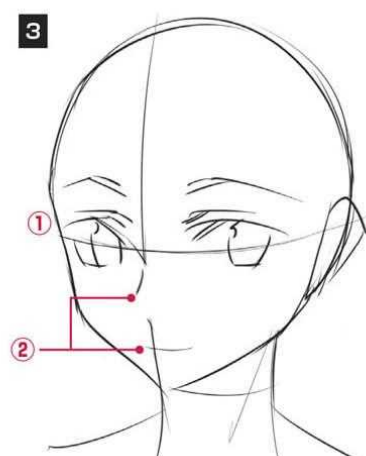
◀頭の形に合わせて髪を描いていきます。女性、男性とも薄毛に見えないよう、毛のボリュームを増すように意識します。

▲髪や目鼻の微調整、頬の輪郭を丸くするなどをして完成です。目を大きくすると年齢が下がり、眉尻を下げると柔和な印象になります。

## 女の子：ファンタジー風

**1**

①輪郭の元になる円を描きます。
②顔の中心、左右の向きを決める線。
③目の位置、顔の上下の向きを決める線。

**2**

①縦のガイド線を基準に輪郭を描きます。
②耳は目線の高さと同じくらいの位置に。

**3**

①
②

①横のガイド線を中心に目を描きます。
②縦のガイド線を参考に鼻と口の位置を決めます。

**4**

①後頭部を少し膨らませると自然に。
②目のくぼみや額の側面など、実際の顔の凸凹を意識しながら目、鼻、口の位置や形を調整します。
③首は軽く内側に反らせます。

**完成**

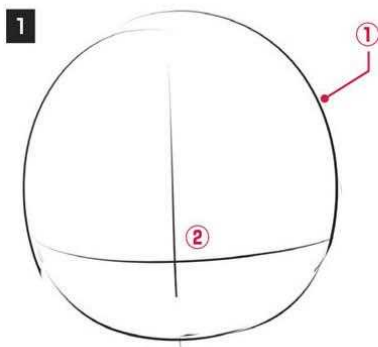
①前髪や後ろ髪など、各部分を整えます。
②側頭部にファンタジー風の角や尖った耳を描き足しました。この絵では最後でしたが、アクセサリーやパーツなどは描きやすい段階で足すのをおすすめします。
※実物の顔への理解を深めるほど、様々な角度や絵柄、アレンジのバリエーションなど、一歩進んだ描き方に応用できるようになります。

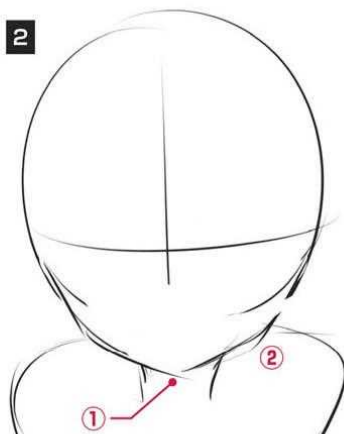
**5**

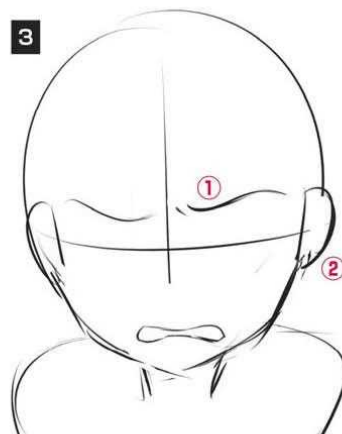
髪は輪郭に近すぎてぺったりしないよう、ボリュームを付けて描く

▶頭部のアタリを参考に髪を描くほか、目の瞳孔を描くなど各パーツを整えていきます。

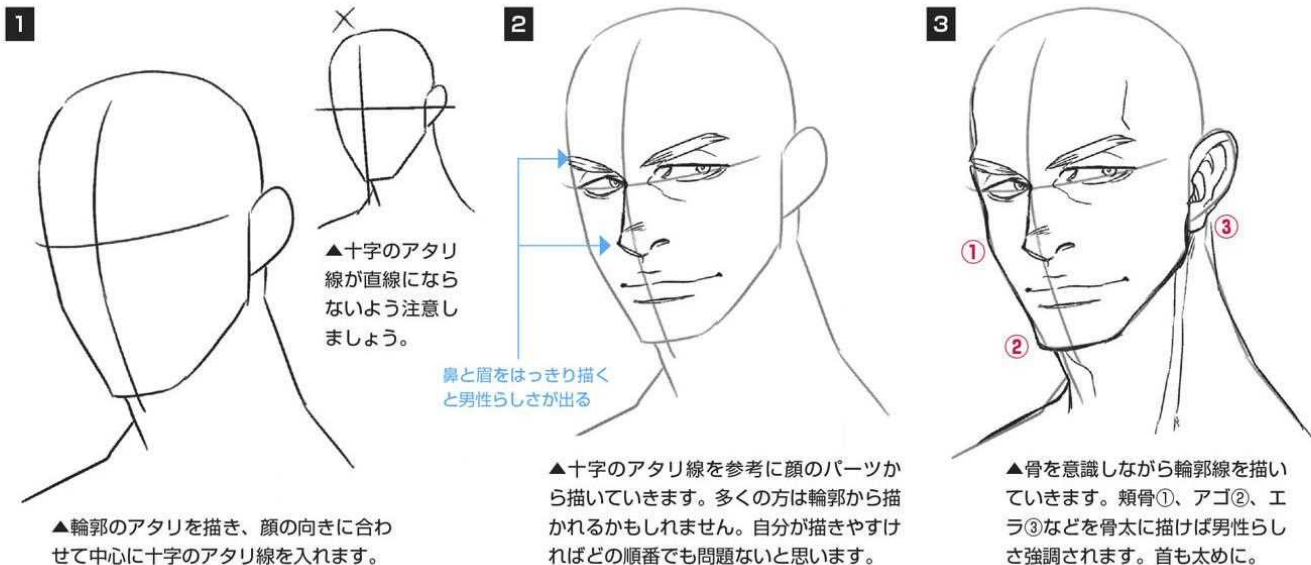
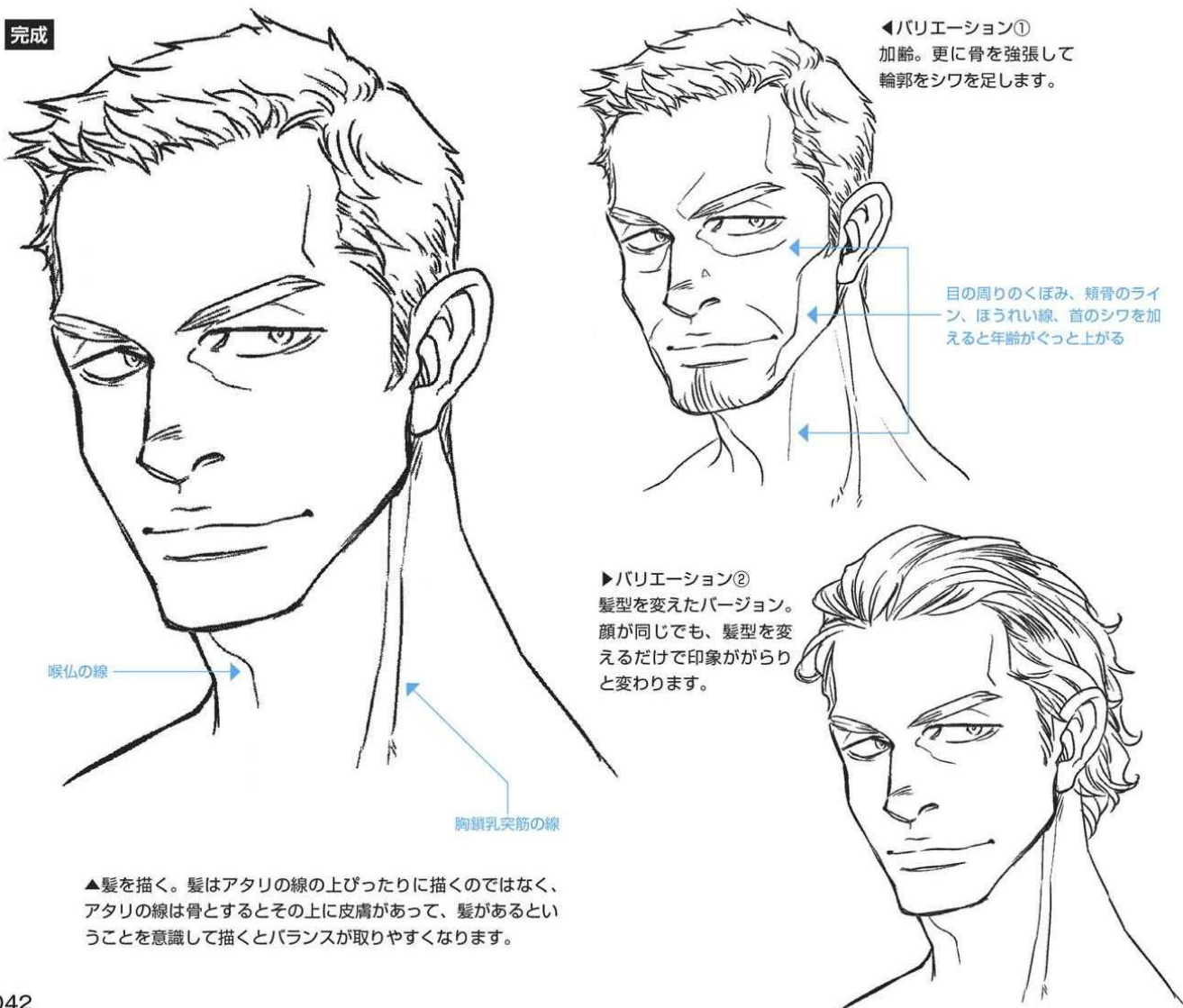
## 女の子：泣き顔

**1**

①頭部の目安になる円を描きます。
②十字のアタリ線を引いて顔の方向を決めます。ここでは正面、ややフカンにしました。

**2**

①アゴ先の位置を決め、輪郭を描いていきます。
②この段階で、おおまかな首と肩の位置も決めます。

**3**

①横のアタリ線を基準に眉と耳を、縦のアタリ線を基準に口を描きます。
②耳は目と同じくらいの高さを意識します。

①横のアタリ線上に目を描きます。目をぎゅっと閉じかけているので上まぶたが下がり、下まぶたは上向きの弧を描いています。
②泣き顔の少女なので、鼻孔が開き気味になるように鼻を描きます。

①大まかな髪のシルエットを描いていきます。
②頭部よりもやや余裕をもって離れた位置から、ボリュームを出しつつ髪の形を決めていきます。

**完成**

▲頭部、髪、肩などの不要なアタリ線を消しつつ、各部位の位置を調整しながら描きこんでいきます。最後に紅潮を表現する目の下の斜線や涙などを足し、泣いている表情を仕上げて完成です。

## 様々な年代のオジサン

▲輪郭のアタリを描き、顔の向きに合わせて中心に十字のアタリ線を入れます。

▲十字のアタリ線が直線にならないよう注意しましょう。

▲十字のアタリ線を参考に顔のパーツから描いていきます。多くの方は輪郭から描かれるかもしれません。自分が描きやすければどの順番でも問題ないと思います。

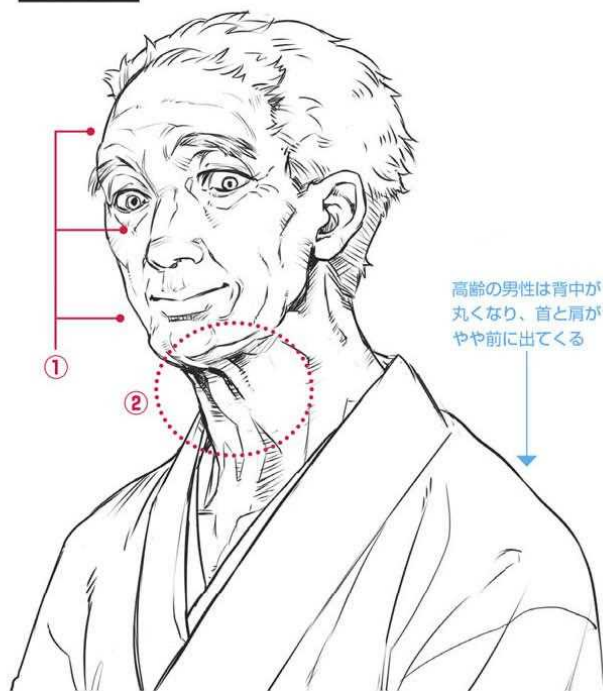
▲骨を意識しながら輪郭線を描いていきます。頬骨①、アゴ②、エラ③などを骨太に描けば男性らしさ強調されます。首も太めに。

◀バリエーション①
加齢。更に骨を強張して輪郭をシワを足します。

▲髪を描く。髪はアタリの線の上ぴったりに描くのではなく、アタリの線は骨とするとその上に皮膚があって、髪があるということを意識して描くとバランスが取りやすくなります。

▶バリエーション②
髪型を変えたバージョン。顔が同じでも、髪型を変えるだけで印象ががらりと変わります。

3：60代〜

①吊り目な人でも、高齢になると皮膚がたるんで目尻が下がります。
②口の周りの無精ひげは、アゴの角張った立体感に沿うように意識して入れると説得力がぐっと増します。
③加齢によるアゴの印象の違いはとても重要なので、アゴと首の間の肉がややたるんできた様子を描くようにします。

①加齢と共に肌の張りが失われ、動きの多い目元や口元、おでこなどには細かいシワが目立つようになります。
②咽頭部には、喉仏を挟むように２本の隆起が特徴的に表れてきます。壮年以降のオジサンを描く場合、アゴから②の隆起を中心に首の表情を描くと、“らしさ”が出ます。

Column-01

## キャラクターの性格と表情

私たちは人の顔を見たとき、無意識のうちにその人の性格や今どんな感情を抱いているかを想像しています。例えば、つり目で表情があまり変わらない人は「クール・冷静」、たれ目で笑っているように見える人は「明るい、話しやすそう」といったイメージを抱きます。この判断基準はあくまで自分から見た一方的なイメージですが、創作においてはそれらの一般的な人が感じる要素を組み合わせることで、キャラクターの性格や感情の振れ幅、人生経験などを表現しています。

全世界共通の6つの感情をはじめ、私たちが日常的に接している感情の要素を表情に盛り込めば、多彩なキャラクターを描き分けることができるようになります。

▶明るい少女

自然と口角が上がり、目がぱっちり開いている人は、いつも笑顔に見えてポジティブな印象を受ける。反面落ち込んでいるのは気づかれにくい

▶クールな女性

切れ長の目と自信ありげな口元など、スタイリッシュな要素を持っている。ただし、顔つきがきつめで、怒っているように見えることも

▶陰のある女の子

伏し目で下を向き口角が下がっていると落ち込んでいるように見え、暗い印象を受ける。笑みも寂しげであるなど、感情の起伏も乏しい

▶嘘つきなおじさん

目元が笑っていないと嘘をついているように見え、人を騙しそうな印象を起こさせる。表情をいちいちオーバーにすると、嘘くささが増す

# 第2章 実践編

## 6種の基本感情の描き方

# 「喜」の表情を描こう

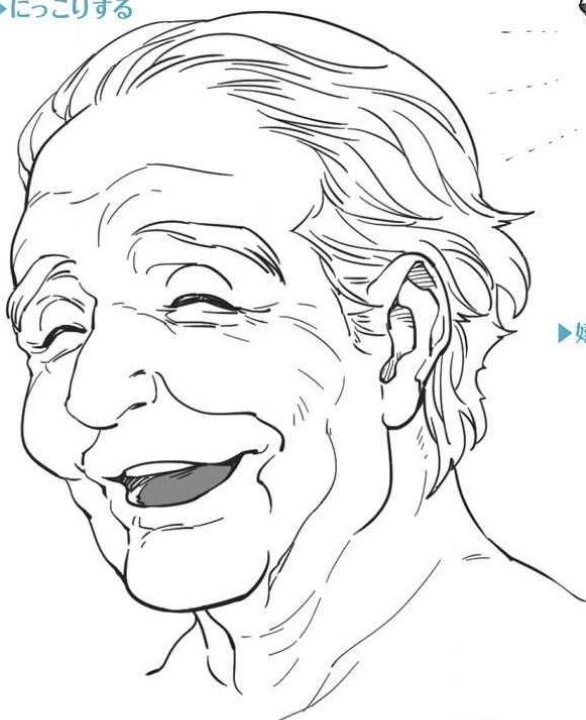
「喜」の感情から生まれる表情は、嬉しい、楽しい、笑顔、といった明るくポジティブなものばかり。自然体が笑顔であるなど、イラストや漫画でも描く機会が多い基礎中の基礎とも呼べる表情だ。

喜び

## 「喜」の表情例

▶楽しい

▶笑顔

▶にっこりする

▶嬉しい

▶上機嫌

▶満足する

▶心地よい

▶愉快

## 「喜」を表現する要素

◀お年寄りは顔中のシワがたるんでいるので、目尻のシワや涙袋のふくらみが目立ちます。

### 目・眉

眼輪筋の下側が収縮して下まぶたが上がり、目が細くなります①。一方で、上まぶたは動きません②。また、眉尻が下がります③。

▶眉を目よりもずっと高い位置に離して描くと、穏やかで楽しげな印象になります。

◀屈託のない笑顔を表現するには、口を大きく横に開くと雰囲気が出ます。

### 口元

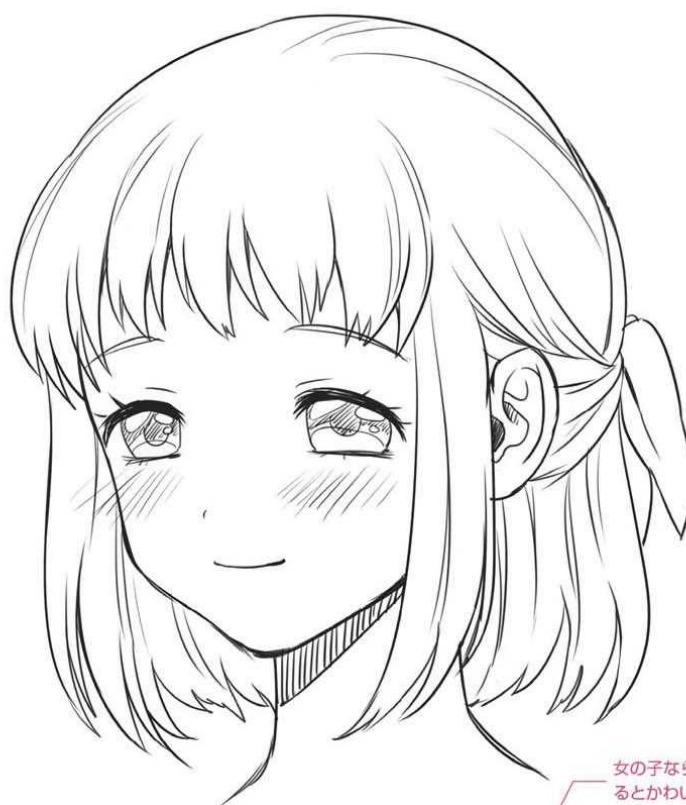
口輪筋に繋がっている大頬骨筋が収縮して唇が耳に向かって引っ張られ、口角が上がります①。頬が盛り上がり②、口の端近くにくぼみができます③。

▶無表情で目を閉じるとまつ毛は下向きになりますが、笑顔の場合は上向きになります。

# 「喜」の強弱、大小を表現しよう

感情には強弱や大小の差があり、中でも「喜」の感情は、見た目でわかりやすい上に強弱の見分けもつきやすく、表情の描き分けを練習するにはうってつけだ。様々な「喜」の表情を描いてみよう。

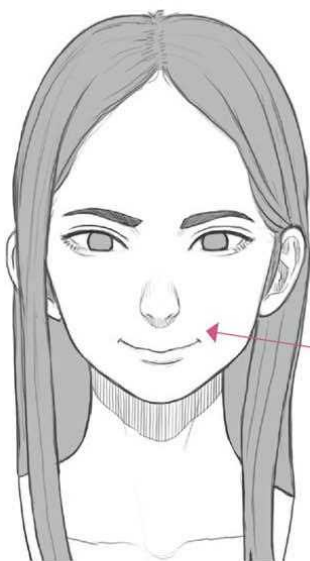
## 「喜」の弱・小の表情

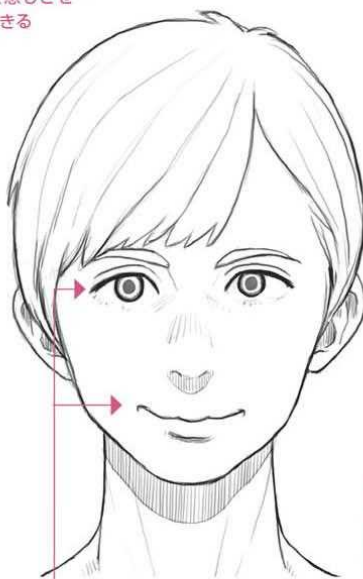
感情が小さい「喜」は、安らか、平穏、落着きといった言葉で表現され、自然体の微笑む表情になります。

目が小さめの男性キャラクターでも、下まぶたがやや上向きになる特徴は同じ

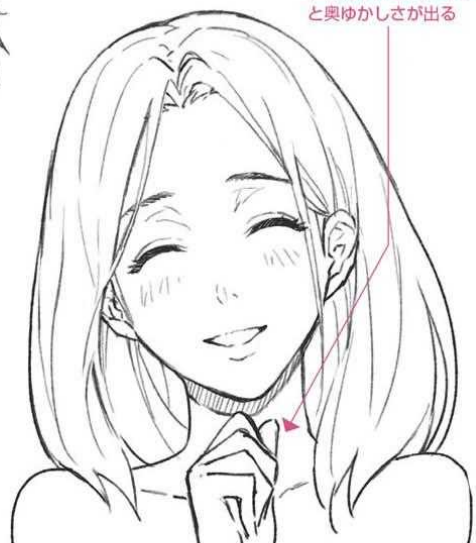
◀眉尻を下げる、下まぶたを上げる、口の両端を上げるといった「喜」の基本要素を組み合わせると微笑む表情になります。さらに紅潮した頬の線を加えると、心から嬉しい様子が表現できます。

口の横幅を広く描くと、微笑んだ印象がより強調される

女の子なら首を斜めに傾けるとかわいらしさが出る

小首をかしげて微笑むと、穏やかで優しい雰囲気が出る

口の両端を大きく上げれば、それだけで笑顔に見える

▲笑顔に「好き」の気持ちを加えた表情。軽く微笑んだ口元と下がった眉尻で笑顔を、上目使いの瞳とうっすら紅潮した頬で相手への好意を表現しています。

## 「喜」の中の表情

嬉しい、楽しい、満足といった気持ちを感じている状態で、はっきりとした笑顔が表情に出るようになります。

厳格なキャラクターは、あえて目を笑わせず口角をしっかりと上げた方が、気持ちの強さを表現できる
笑顔だけでなく、軽く握った両手を胸元に上げるしぐさを加えると女の子らしさが増す
目と口だけ見ると「弱、小」の感情に見えるが、眉を大きく上に上げることで強く喜んでいる表情に
クール系のキャラクターは、目元の形はあまり崩さず、眉、口、やや紅潮した頬といった複数の要素を組み合わせて喜んでいる様子を表現する
歯を閉じた口も、口の端を上に上げると口角が上がって笑っているように見える
◀首は真っ直ぐより少し傾けたほうが、より喜んでいる気持ちが伝わります。
首を傾ける動きに合わせて髪に動きをつけるのも、感情を強調する手段の一つ

## 「喜」の強・大の表情

「喜」の気持ちがさらに強くなると、歓喜、恍惚、狂喜といった強い感情が生まれ、大きく破顔した状態になります。

▼感動の気持ちが混ざった「喜」の表情です。大きく見開いた目にハイライトを加えてキラキラさせ、口も縦方向に大きく開きます。

▼朗らかな笑顔。目頭から伸びる目のくぼみの線を描くと写実的なリアルさが増します。こういったシワや、鼻、歯の表現をどこまで描いてどこまで省略するかが、個人の個性になっていきます。

笑っている口の上唇を
弓のような形で描き、
口の両端をピンと上に
上げて口元にアクセン
トを加えている
狂喜の表情。大きく見開
いた目に対して瞳を小さ
くする、眉や上唇の線を
波打たせるなど、興奮し
ながら笑っている様子を
描くと異常性が際立つ
漫画のギャグシーンなど
で見かけるデフォルメ笑
顔は、×を半分にわけた
ような形の目と大きく開
いた口が特徴だ。口は骨
格を気にせず大きさを重
視して描こう
◀口の両端を誇張して鼻の高
さまで引っ張ると、コミカル
さが増してお茶目な表情にな
ります。さらに、いい大人が
手をがっちり組み合わせて楽
しそうにしている、という見
た目とのギャップが、オジサ
ンの魅力を際立たせます。
頬の斜線は、照れ顔の
紅潮の表現だけでなく、
笑顔のアクセントに
キラキラ感を出すに
は、瞳に星が映ると
いった演出も有効

# 「怒」の表情を描こう

「怒」は、身体などの有形のものや、名誉などの無形のものが、脅かされたときに生じる感情である。
怒りの感情がピークのときに表れる顔は、見るものに大きなインパクトを与える重要な表情だ。

怒り

## 「怒」の表情例

▶怒鳴る

▶機嫌が悪い

▶にらむ

▶不愉快

▶イラッとする

▶むかっ腹を立てる

ゴゴゴ…

▶怒りをあらわにする

▶威圧する

## 「怒」を表現する要素

▶口を閉じていても、唇を突き出し、眉間にシワを寄せてにらむと怒って見えます。

### 目・眉

眉頭が下がり目と眉の距離が近づきます①。同時に、目が見開かれ上まぶたに黒目がかかります②。また、下まぶたが引きつってまっすぐになります③。

### 口元

上唇挙筋が収縮し上唇がつり上がります①。下唇は、笑筋によって水平方向に引っ張られ②、下唇下制筋により下げられ突き出した形になります③。

◀下から見上げるようにまっすぐ相手をにらみつけると、純粋な怒りの表情になります。

▶黒目を小さくしたり肩をいからせたりすることによって、怒りの度合いを強めることができます。

# 「怒」の強弱、大小を表現しよう

日常生活では我慢したり抑えたりなど、はっきり表に出さないことも多い「怒」の感情。控えめに怒った弱めの表情から、瞬間的に爆発させた強い表情まで、様々な「怒」の表情を描いてみよう。

## 「怒」の弱・小の表情

弱めの「怒」は、不機嫌、苛立ちなど、ムッとした表情になります。まだ自分を意識でコントロールできる、理性的な状態です。

横顔でも口をきゅっと結んで眉尻を吊り上げれば、まっすぐにらむ雰囲気が出る

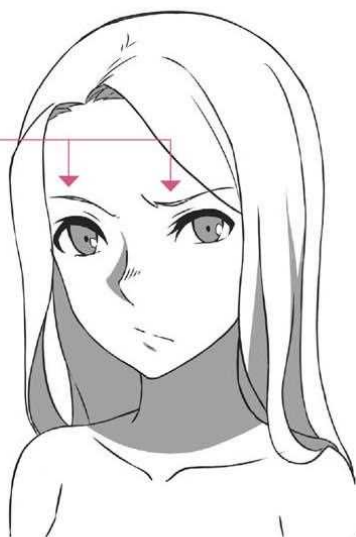
下まぶたを上げると顔をしかめる表情になる

▼両方の頬をふくらませると、子どもっぽいかわいらしい怒り顔になります。

◀眉根を寄せる、下唇を突き出すなど、「怒」の基本要素が出た苛立った表情です。

上まぶたを半分まで下げると、不信感を抱いたようなじと目になる

額のシワと眉間のシワを繋げる

◀眉尻を吊り上げると不機嫌さを感じさせることができます。口元から見える歯もポイントです。
顔を上に向けて見下ろす感じを出すと、嫌悪感が混ざった苛立ちに見える
眉をひそめ、じっと見つめる顔は、反抗の意思を示す
片方の目と眉を普通に描き、左右で差をつければいぶかしげな表情に
▶目をそらして口をきつく結ぶと不機嫌さが強調されます。
目と眉頭を重なるくらい近づけると目つきが険しくなり、高飛車な印象を与えられる

## 「怒」の中の表情

にらみつけたり、青筋を立てたりなど、怒りがはっきりと顔に表れます。爆発する一歩手前ですが、爆発させず抑える場合もあります。

◀白目部分が多い目はにらみつけている印象を与えやすくなります。また、口角は下げつつ、上唇を持ち上げて歯を見せています。
眉を吊り上げつつ眉尻が下がったように描くと、侮蔑混じりの怒りになる
叫んでいても、眉頭と目が密着していなければ理性を保って怒っているように見える
口を一文字に結び、正面から見据えると、厳格な人の怒り顔に見せることができる
照れの要素も混じった怒り。眉と口は「怒」の表情だが、目尻が下がっている
▶頬を紅潮させて、怒りで頭に血がのぼっている様子を表現しています。

## 「怒」の強・大の表情

「怒」の感情が爆発した状態。激怒、憤怒に該当する感情で、怒号を発する、激情のあまり泣くといった表情になります。

◀険しい目に叫ぶ口が組み合わさった典型的な激怒の表情。口角が下側に来ることが重要です。

▶他の表情のように白目ができるほど目を開いてはいませんが、眉頭と上まぶたがほぼ密接しているので強い目つきになっています。

▶「怒」状態のときは前のめりになります。そのため普段より頭の位置が下がり、フカン気味に描かれます。

▲感情が高ぶって泣きそうになるのは女性に多く見られる怒りの表情です。キャラによっては怒鳴るよりも効果的な演出になります。

# 「悲」の表情を描こう

「悲」を表す感情には、悲しい、寂しい、憂鬱などがあり、思わず胸が苦しくなるような、辛そうな顔を描くことがポイントとなる。特に、涙は悲しみを表現する重要な要素だ。

## 「悲」の表情例

悲しみ

▶泣きじゃくる

▶悲嘆する

▶ため息をつく

▶むせび泣く

▶落ち込む

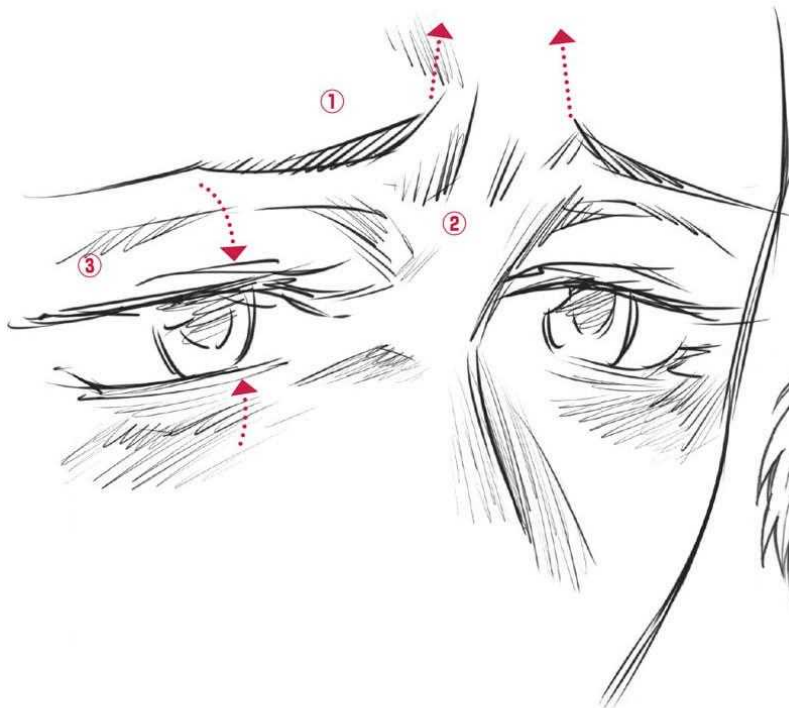
▶涙を堪える

▶耐えきれず涙をこぼす

▶声を上げて泣く

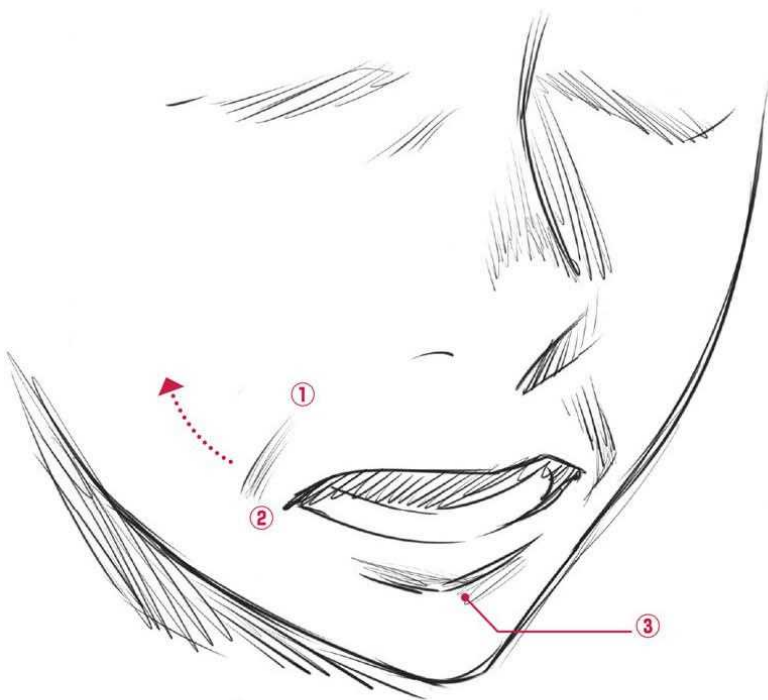
## 「悲」を表現する要素

### 目・眉

前頭筋の中央が眉を引っ張り、眉頭が上に上がります①。眉頭が寄って眉間にシワができます②。眼輪筋が収縮し、目を閉じようとします③。

▶悲しいときは眉がハの字になります。眉尻が下がるのではなく、眉頭が上がってこの形になります。

◀口を閉じるのも悲しい表情の一つです。口の両端は下向きを意識します。目も細めるとより効果的です。

### 口元

口が横に引っ張られ、口の横にシワができます。同時に鼻孔も広がります①。口角が下がります②。下唇の下側にシワが寄ります③。

▶目を閉じて口を開いた泣き顔にすると、とても強い悲しみの表情になります。涙も加えて強調しましょう。

# 「悲」の強弱、大小を表現しよう

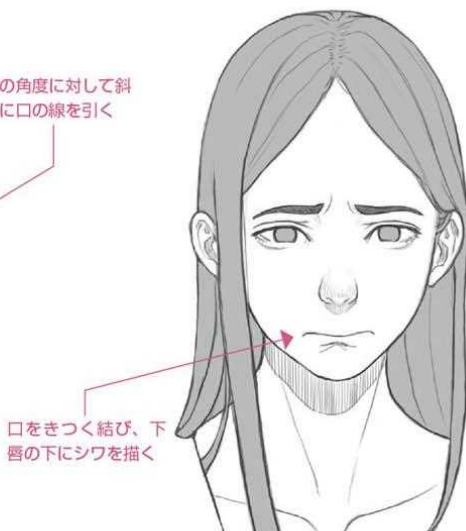
人は悲しくなると自然とうつむくため、「悲」の表情は下向きの顔が多くフカンのアタリが活用しやすい。また、涙を流していれば必ずしも感情が強いというわけではない点にも注目しよう。

## 「悲」の弱・小の表情

「悲」の感情が小さいうちは、がっかり、しょんぼり、落ち込んでいる、といった表情が多くなります。

口を大きくへの字に曲げるとコミカルな印象に

◀フカンの構図にすると、悲しさがさらに強調されます。

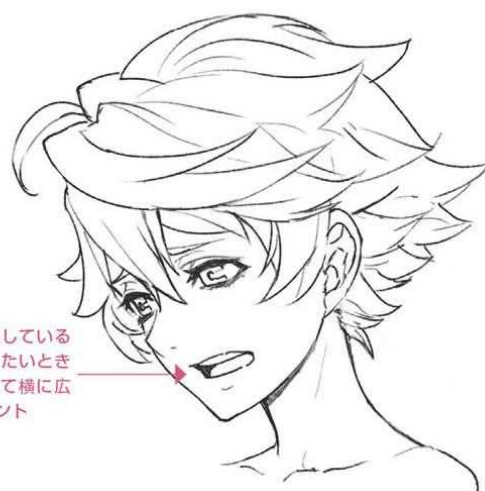
ハの字の眉とへの字の口元、2点の特徴を押さえる

顔と目線を下に向けると、それだけで落ち込んでいる雰囲気が出る

顔の角度に対して斜めに口の線を引く

口をきつく結び、下唇の下にシワを描く

目線を横に向けると物
悲しさを含んだ表情に
◀シワが多い顔でも、眉、まぶた、口元に表れる特徴は同じになります。
下まぶたをあまり上げないようにすると、寂しさが増す
眉をハの字にして眉間のシワを描き加える
瞳をぼかす
落ち込んだ顔は口元を小さく描く

## 「悲」の中の表情

悲しい、辛い、やりきれない、といった状態で、キャラクターの性格によっては涙を堪える、目を強く閉じるといった描写が増えます。

▲歯を食いしばると、悲しみに加えて悔しさも表現できます。

女の子の場合、泣きそうになって鼻や頬が赤くなる様子を斜線で描くと可愛らしく見える

▶鼻に斜線を入れず頬だけに描くと照れた顔に見せることもできます。

誇張した泣き顔の目はフリーハンドで丸をぐるぐる描いて表現する。線と線の隙間は塗りつぶさないのがポイント

大人の男性であれば手を添えるしぐさを加えると自然に見える。眉間のシワや眉、弓のような形の口元も重要な要素

◀涙は血液から作られるため、泣くと目の周りに血が補充され、鼻や頬などが充血して赤くなります。

眉尻が眉頭より高い位置にあり「怒」の形になっているが、目の周辺が泣きそうになっているため悲しい表情に見える

## 「悲」の強・大の表情

悲しみのあまり、とめどなく涙が流れたり、声を上げて泣くようになります。号泣、ボロ泣き、悲嘆する、といった表情が当てはまります。

▶大声を上げて嘆く表情。泣いてこそいませんが、現実の可動域以上に下アゴを下げて感情をオーバーに表現しています。

◀訴えかけるような口元が少女の感情の強さを物語っています。

# 「驚」の表情を描こう

「驚」は、びっくりする、唖然とするなど、予想外のものを見聞きしたときに瞬間的な反応で生まれる表情。大きく見開いた目や口、そして眉を上げるのが「驚」を表現するポイントだ。

驚き

## 「驚」の表情例

▶びっくりする

▶きょとんとする

▶目を見張る

▶驚愕する

▶仰天する

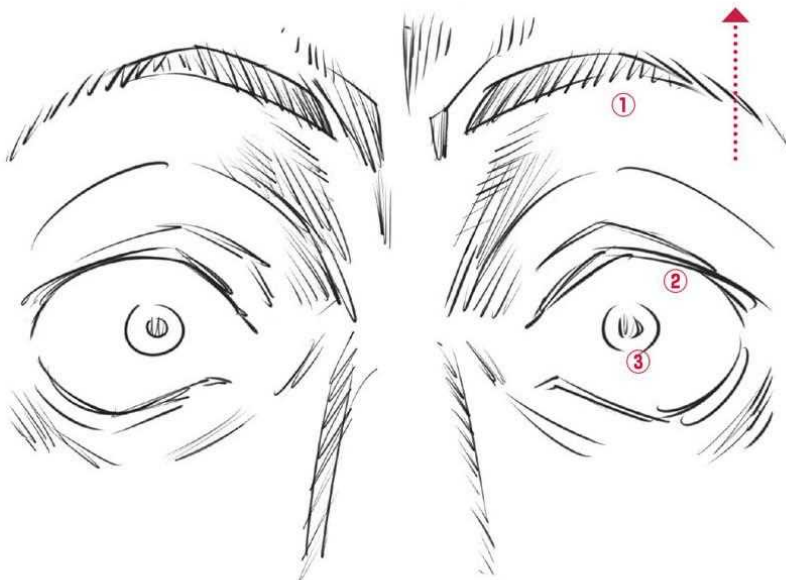
▶慌てる

▶ショックで固まる

▶唖然とする

## 「驚」を表現する要素

### 目・眉

前頭筋が収縮して眉が上に持ち上がります①。上まぶたが持ち上げられて白目の中に黒目がある状態になります②。黒目の瞳孔が広がります。ただし、漫画的には黒目を小さく描いた方がそれらしく見えます③。

▲大きな驚きの表情。目と眉の特徴はあまり変わらず、口の開き具合が大きくなります。

◀黒目が大きくても白目の中にあれば、驚いている顔をしていることは十分に伝わります。

### 口元

口元は脱力した状態になり、下アゴを支える力がなくなって口があんぐりと開きます①。または別の反応として、唇が前に突き出て口先が小さいO字状になります。

▶下からアオリで覗き込む構図のときは、口の中に上側の歯が見えます。

# 「驚」の強弱、大小を表現しよう

「驚」の表情の特徴は何といっても見開いた目であり、これは小中大の表情すべてで共通している。
「驚」の感情が強くなるほど口の開きが大きくなり、体が前のめり、あるいは後ろに反るようになる。

## 「驚」の弱・小の表情

小さく驚いたときは、ビクッとする、きょとんとするといった反応が目立ちます。驚いた表現の一つとして、汗を描くこともあります。

振り向き顔は、「声を掛けられて振り向いて驚いた」という一連の動作を同時に表現することもできる

歯を見せて脱力した口元を表現する

▶何かを見て驚いたとき、目線は例外なくその対象に向いています。

驚きに対する反射行動の一つとして、首や頭を後ろに引いている

混乱しているときは眉と口が困ったような表情になる

▶女性も驚くと眉を目から大きく離します。また、口は小さく、上唇側を丸く描きます。

◀目線が下を向いて黒目が下まぶたと重なっていても、眉が目から離れていれば驚きの表情に見えます。

## 「驚」の中の表情

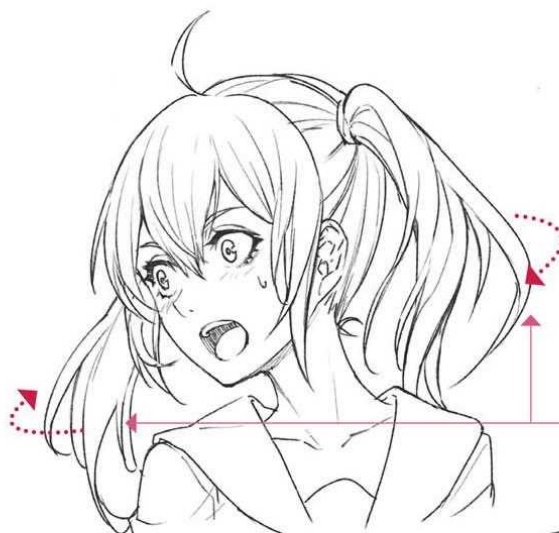
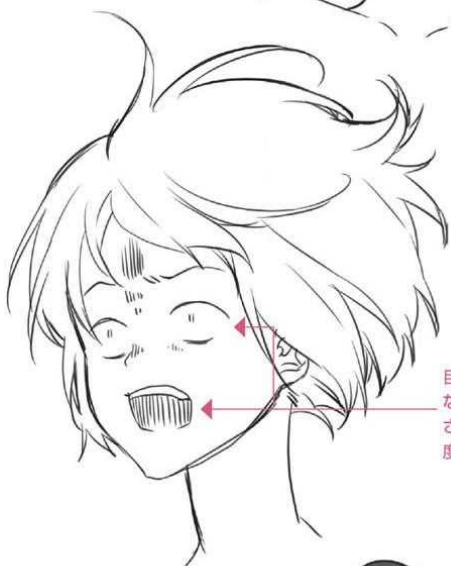
びっくりする、唖然とする、といった表情をするようになります。圧倒されて固まるような、受け身の表情が多くなります。

▲眉、上まぶた、上唇がそれぞれ山なりの弧を描くことで、驚いている様子が強調されます。

▶表情に加えて髪や服に一定の流れを加えると絵のアクセントになります。

◀片目をつぶるのは「しまった！」と思ったときの反射的な動き。まぶたに力が入るため目が閉じられます。
頭身がリアルな男性は眉を目に近づけると理知的な印象になる
びっくりして固まってしまった様子を固い直線で表現する
鼻のつけ根から眼窩にかけての線を描くと、目の周りに力が入っている印象になる
▶口を縦に開くときは下アゴを下げるので、輪郭も下がったアゴの分だけ長くなります。
眉間に影を入れることでも、驚きで固まっている雰囲気を出すことができる

## 「驚」の強・大の表情

「驚」の度合いが強くなると、身を乗り出す、慌てる、驚愕するといった反応が生まれます。口は「え」や「あ」の形をしています。

デフォルメした驚きの表情。
シンプルな線で、瞳の小さ
さや口の大きさを誇張する
驚いて眉全体が上
に上がっているが、
眉頭は下に寄せて
眉をしかめている
▶女の子キャラを描く際
は、髪の動きや手のしぐ
さなど、顔以外の要素も
複合して可愛らしさを演
出する必要があります。
目、口の中の影、眉間の影
などをすべて縦の線で統一
させることで、ショックの
度合いを強調している
びっくりして跳ねた毛
波打つ上唇
逆立つ服の輪郭線。
顔以外の要素でも驚
きを表現できる
▶広がった鼻の穴、犬
のような巻き舌、口元
に寄せた手など、オー
バーアクションでコ
ミカルさが出ます。
困っているので
眉はハの字に
潤んだ瞳や飛び散る
汗などの漫画表現を
用いて、驚きと困惑
を表現している

# 「恐怖」の表情を描こう

「恐怖」は、生命の危機に直面した絶望的な状況やゾッとしたとき、怯えたときなどに表れる感情だ。表情の特徴を理解して、恐怖感を与える突発的な状況に説得力を持たせよう。

## 「恐怖」の表情例

恐怖

▶怯える

▶後ずさる

▶怖気づく

▶恐れる

▶青ざめる

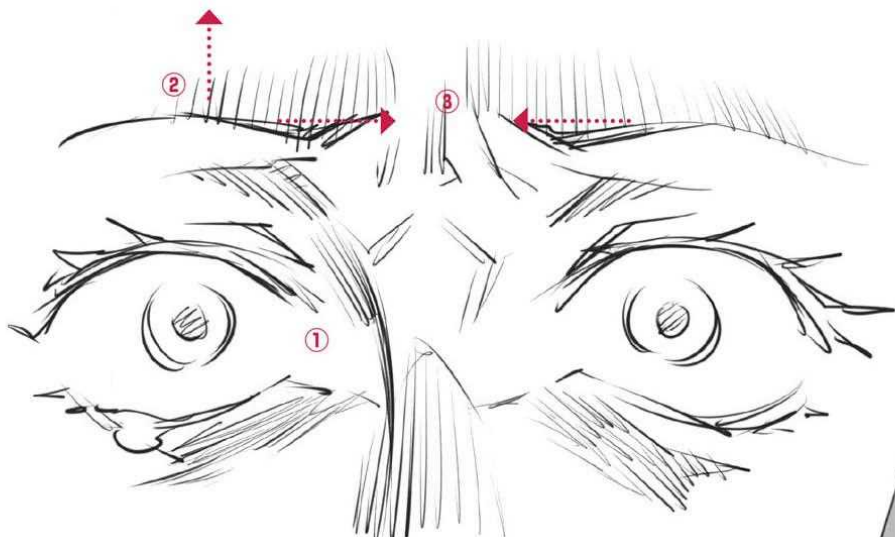
▶目をそらす

▶ひるむ

▶顔を引きつらせる

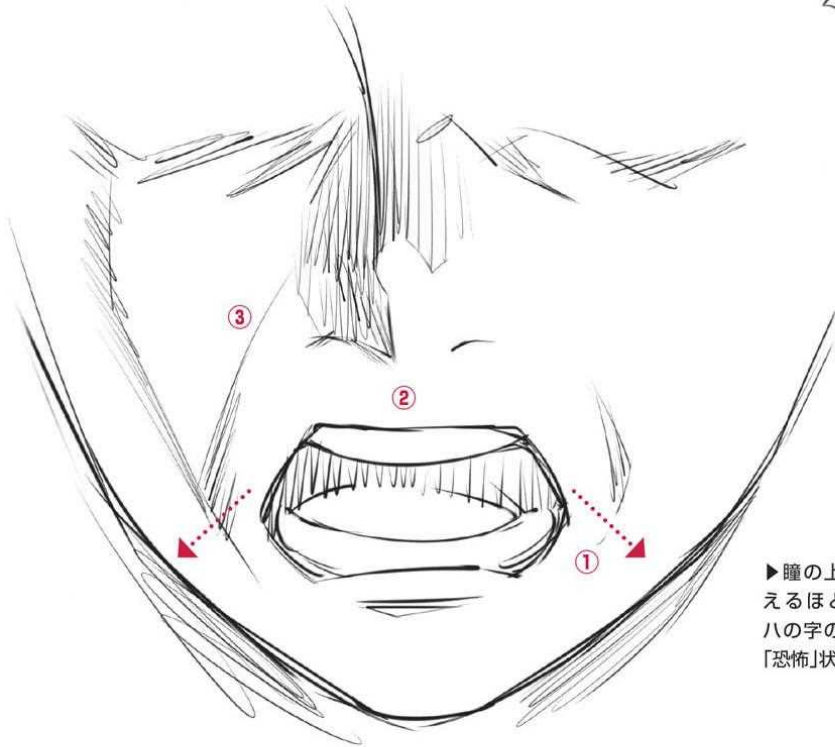
## 「恐怖」を表現する要素

### 目・眉

最大の特徴は大きく開かれた目です①。眉は、前頭筋によって大きく持ち上げられますが②、皺眉筋が収縮することにより眉間にシワができます③。

▲瞳が小さくなり、見開いた目が強調されます。目尻に涙をたたえると効果的です。

### 口元

笑筋が収縮し、口角は下方から水平方向に広がります①。上唇は緩みます②。口が大きく開かれるため、鼻から口にかけてシワが生じます③。

◀口角が下がり、目尻も下がっています。同時に、眉間の縦シワもしっかり描きます。

▶瞳の上下に白目が見えるほど見開いた目、ハの字の眉が基本的な「恐怖」状態の顔です。

# 「恐怖」の強弱、大小を表現しよう

現実で命の危機に瀕することは少ないが、将来に対する不安など、「恐怖」は意外と身近な感情だ。心配した顔から、絶叫した顔まで、感情の強さを変えた「恐怖」の表情を見てみよう。

## 「恐怖」の弱・小の表情

「恐怖」の感情が小さいときは、不安や焦り、心配する表情になります。上手く怯えた感じを出しましょう。

▶眉を吊り上げても、目尻を吊り上げていなければ「怒」には見えません。また、口が横に広がり、頬にシワができます。

視線をそらせると不安感の強調に

口は閉じていても、口角は斜め下に下がる

黒目を小さく描き、信じられないものを見た様子に

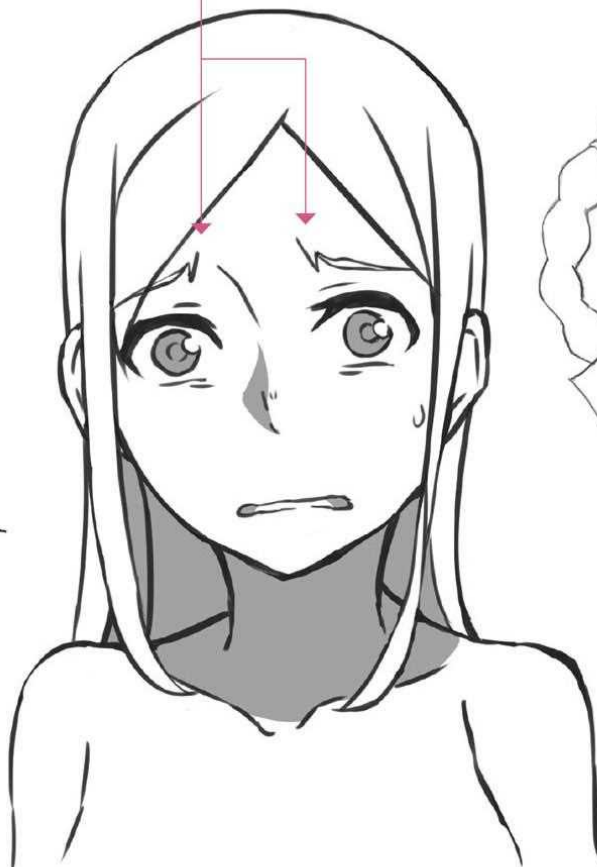
眉は八の字でも、目が見開かれていると「悲」の表情にはならない

緩んだ上唇に対し、下唇はこわばり下唇の下側にシワができる

思わぬできごとに、咄嗟に片目を閉じた瞬間の顔。片側の眉尻を下げることで、強がりつつ怯えている様子を表現している
▶上目づかいで怯えている雰囲気を出し、体の震えを加えて強調しています。
顔に影を落とすと不安感が強調される
横に広がった口から八重歯を見せ、怯えた表情の中に可愛さをプラスする
「悲」の表情にならないよう、口の線は下ではなく横に引く
◀目を見開かずに眉や手のしぐさで怯えた様子を出せば、とまどいを表現できます。
恐怖心が小さいうちは眉を寄せる程度にとどまる

## 「恐怖」の中の表情

眉根を寄せ、息や唾を飲み込む、あるいは喉の奥で小さな悲鳴を上げる表現により、ゾッとした表情を描くことができます。

▲ギュッと目を閉じたことで目元に線ができます。眉間に縦方向の線を引いて、恐怖感を強調しています。

◀目が見開かれると同時に逃避のため目をつぶろうとし、目の下にシワができます。

口角が下がっている表現として、口自体を鼻のずっと下に置くのも有効な手段

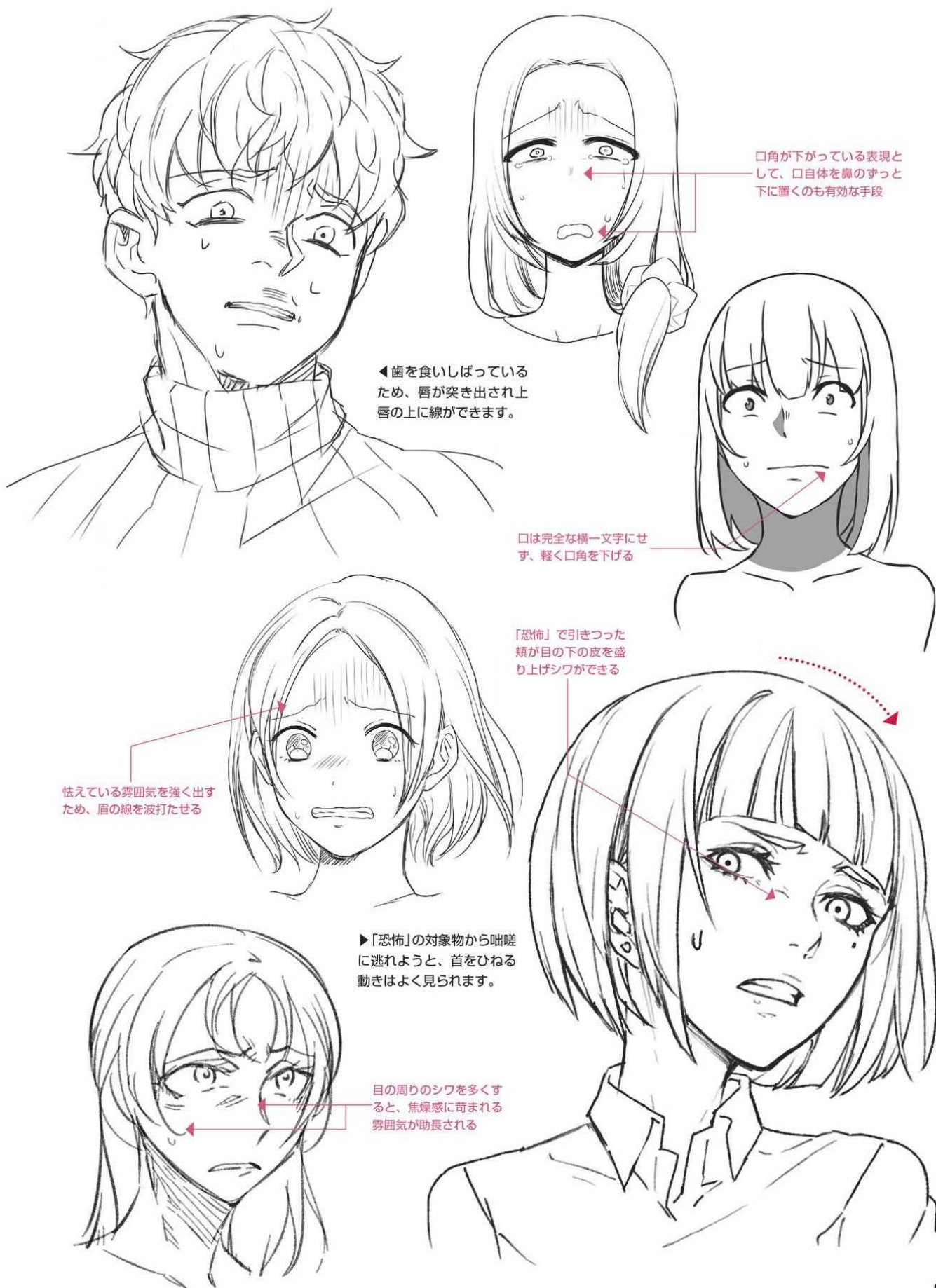
◀歯を食いしばっているため、唇が突き出され上唇の上に線ができます。

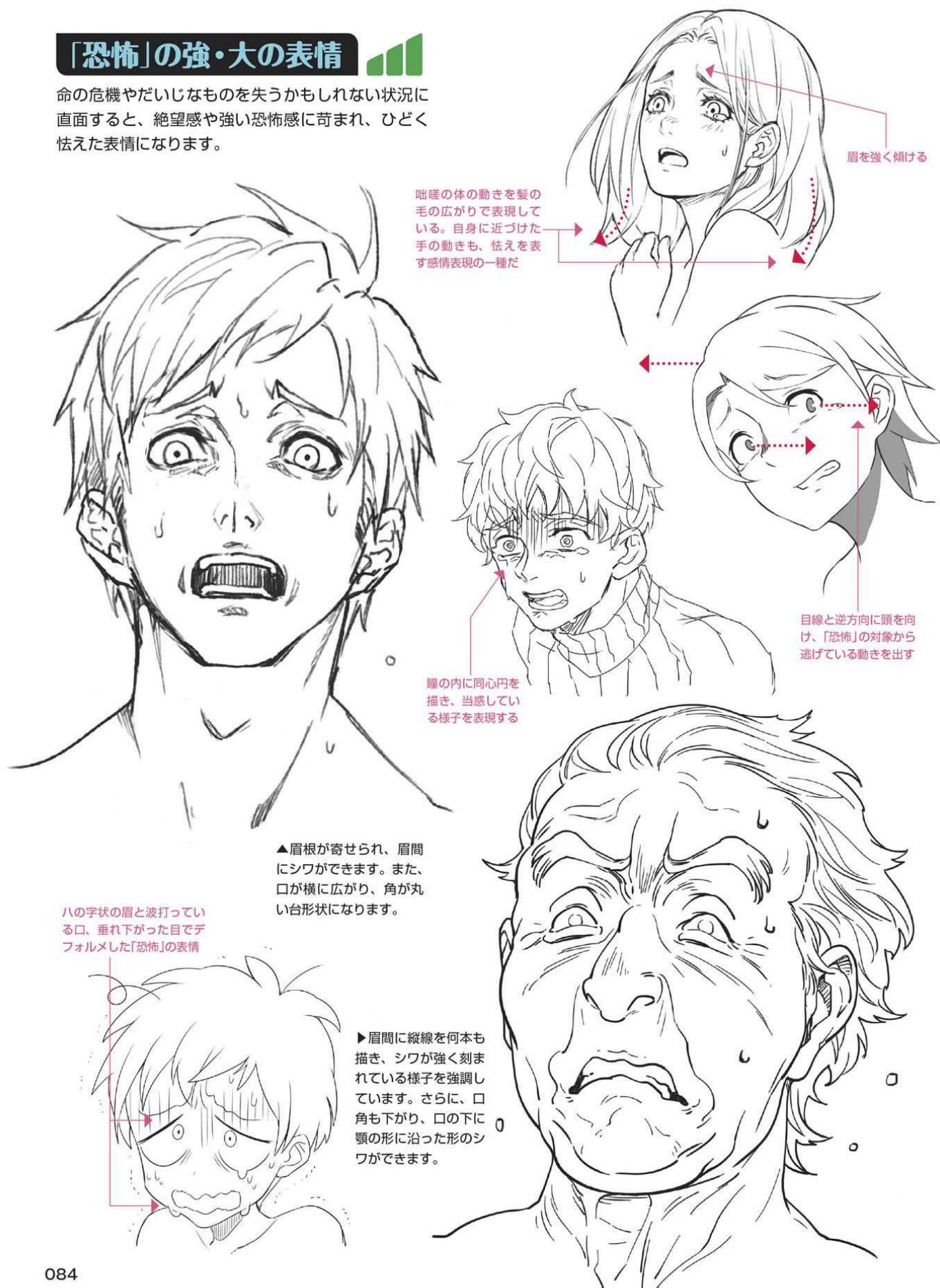
口は完全な横一文字にせず、軽く口角を下げる

「恐怖」で引きつった頬が目の下の皮を盛り上げシワができる

怯えている雰囲気を強く出すため、眉の線を波打たせる

▶「恐怖」の対象物から咄嗟に逃れようと、首をひねる動きはよく見られます。

目の周りのシワを多くすると、焦燥感に苛まれる雰囲気が助長される

## 「恐怖」の強・大の表情

命の危機やだいじなものを失うかもしれない状況に直面すると、絶望感や強い恐怖感に苛まれ、ひどく怯えた表情になります。

▲眉根が寄せられ、眉間にシワができます。また、口が横に広がり、角が丸い台形状になります。

▶眉間に縦線を何本も描き、シワが強く刻まれている様子を強調しています。さらに、口角も下がり、口の下に顎の形に沿った形のシワができます。

▶何かを喪失するかもしれない「恐怖」と、失うことへの「悲」が合わさると、絶望した表情になります。

▶血の気が引いた様子を顔色で表現しています。また、自分の手で顔をつかみ、困惑の度合いを強めています。

# 「嫌悪」の表情を描こう

「嫌悪」の感情には、うんざり、憎い、など、嫌な気持ちを表すものが多い。「怒」に繋がりやすく表情も似ているが、基本的には別々の感情なので混同しないように気をつけよう。

## 「嫌悪」の表情例

嫌悪

▶嫌がる

▶呆れる

▶うざったい

▶嫌う

▶気持ち悪い

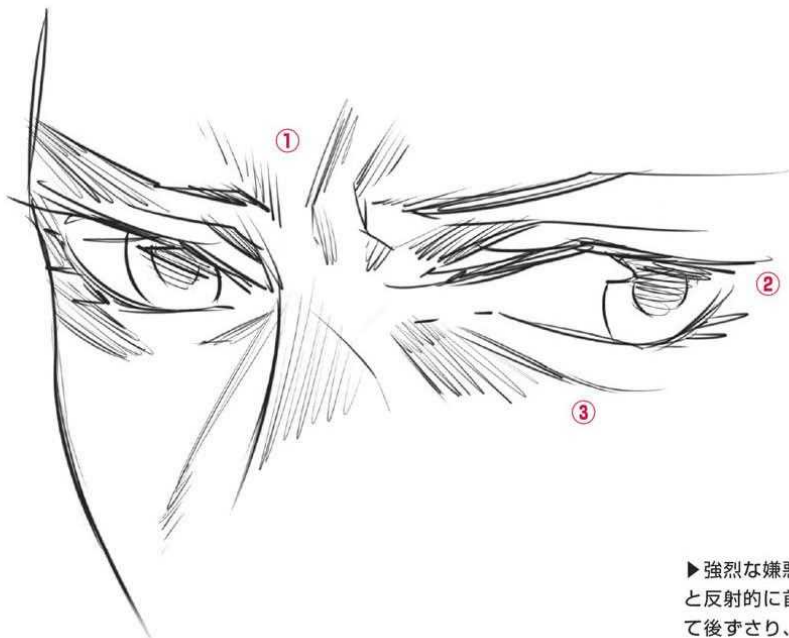
▶うんざり

▶敵視する

▶そっぽを向く

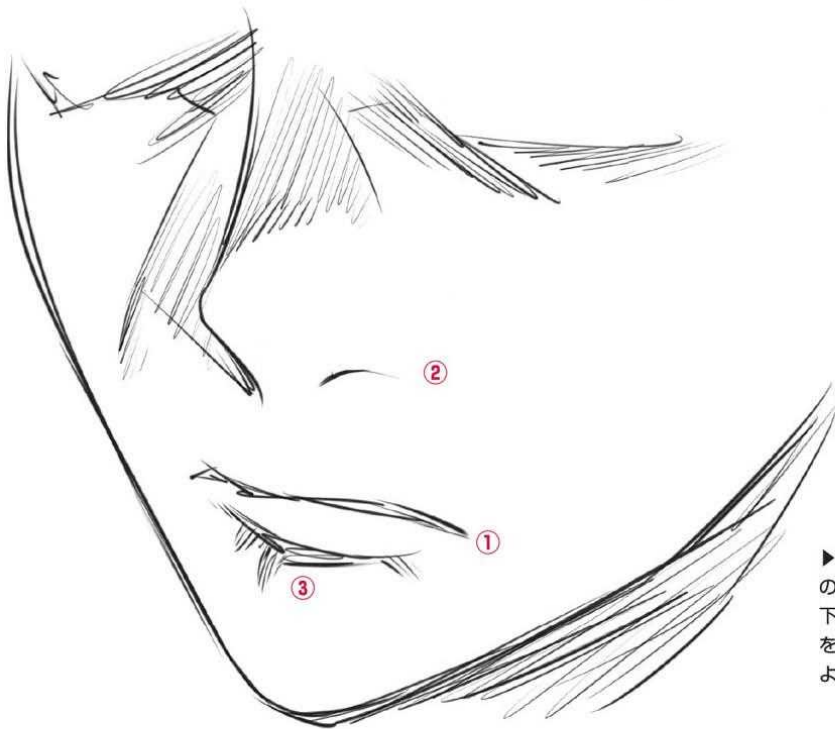
## 「嫌悪」を表現する要素

### 目・眉

顔をしかめることで眉頭が下がり、眉間が寄って縦ジワができます①。眼輪筋が収縮して目が細くなります②。目の下にカーブした線ができます③。

▲怒りを含んだ嫌悪の表情。閉じた歯をむき出しにして嫌悪感を前面に出しています。

▶強烈な嫌悪を感じると反射的に首をすくめて後ずさり、顔はしかめっ面になります。

### 口元

鼻の隣にある上唇挙筋が収縮して上唇を上に持ち上げます①。同時に、頬と小鼻も持ち上がります②。オトガイ筋が収縮して下唇が押し上げられます③。

▶眉間のシワ、目の下の線、下唇の下端のシワの３点を描くと嫌悪感がよく出ます。

# 「嫌悪」の強弱、大小を表現しよう

「嫌悪」の表情では、目線や顔の向きが重要なポイントになる。嫌いなあまり怒りを感じたときは、批難する目線を相手に向ける。また、相手を見下して軽蔑の表情を浮かべることもある。

## 「嫌悪」の弱・小の表情

感情が小さめのうちは、うんざりする、呆れる、軽蔑の表情を浮かべる、といった反応が多くなります。

上まぶたは水平に。
下まぶたも上がる

閉じたまぶたにより、目が下向きのカーブを描く

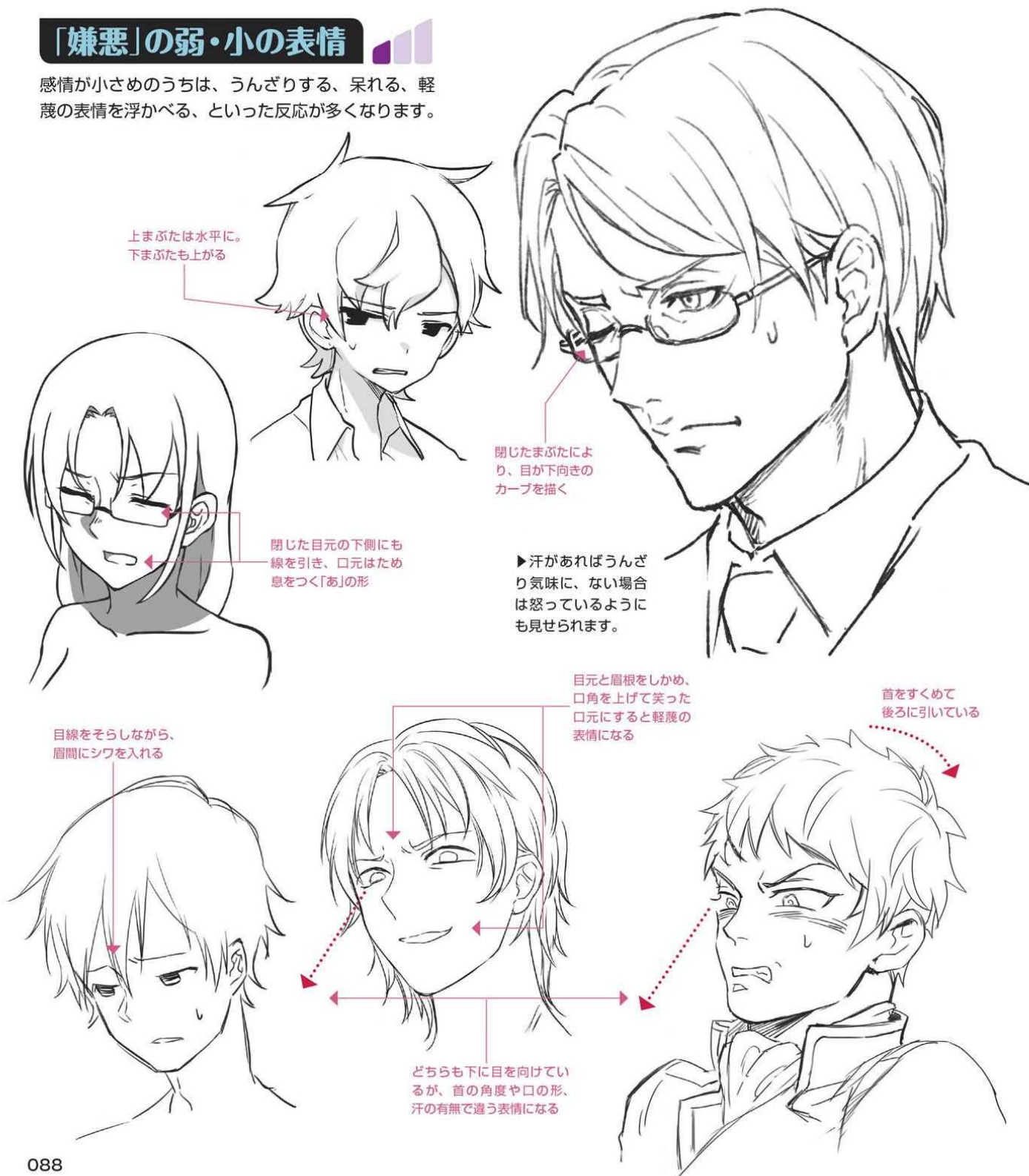
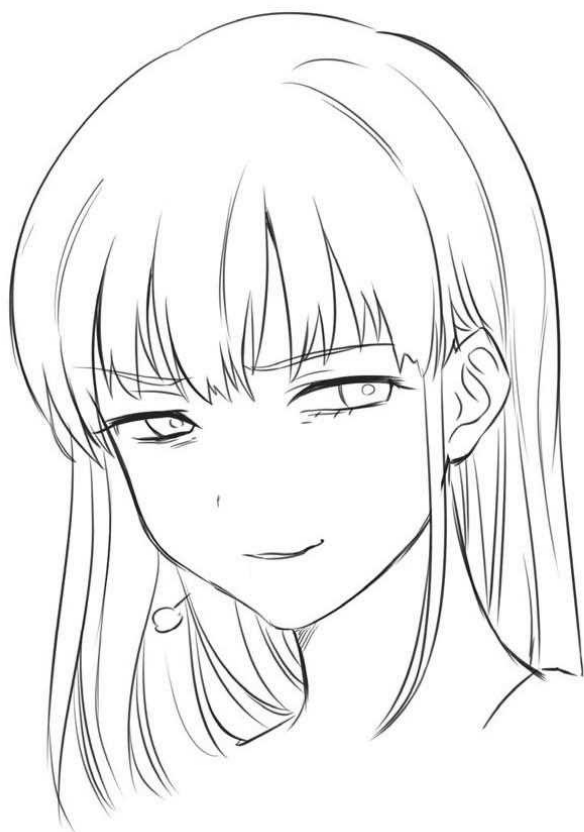
閉じた目元の下側にも線を引き、口元はため息をつく「あ」の形

▶汗があればうんざり気味に、ない場合は怒っているようにも見せられます。

目元と眉根をしかめ、口角を上げて笑った口元にすると軽蔑の表情になる

首をすくめて後ろに引いている

目線をそらしながら、眉間にシワを入れる

どちらも下に目を向けているが、首の角度や口の形、汗の有無で違う表情になる

眉の位置を目の少
し上に離す。上唇
は突き出される
じとっ…
▶顔を上に向けて、やや
アオリに描きます。また、
口角を下げ、きつく結ん
だ口元にします。
眉をしかめつつ片
眉を上げ、片側の
口角だけ下げる
顔を下向きにして覗き
込むように見る。口を
閉じ、口角を下げて不
機嫌そうにしている
目線を正面に向け、眉
間にシワを寄せている
◀目を細めながら、片側
の口角をつり上げると蔑
んだ笑みになります。

## 「嫌悪」の中の表情

嫌だ、やめてほしいという気持ちが強くなり、露骨にため息をついたり、目で拒否感や嫌悪感を示すようになります。

顔をそむけつつ目線は相手に向け、下唇に強く力が入り唇を突き出す

◀思いがけず嫌悪感のあるものを見たときは、片目を強く細めたり、口角が下がって口が横に開いたり、反射的に嫌がる顔をしてしまいます。

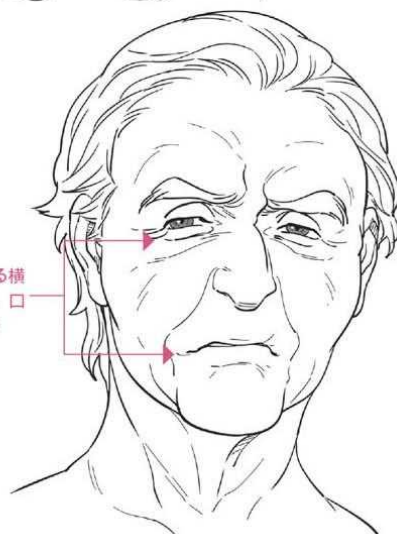
眉は困ったようにハの字になり、首をすくめて肩が上がる。上品なキャラは口の端を下げすぎない

デフォルメ表現の「嫌悪」は、シンプルな単線で眉と目を描き、口もへの字にする

◀眉間にシワが片側だけ入り、目の下にもシワが生じ、口も片側が吊り上がります。

軽蔑と同系統のしかめた目つきをして、口を横に大きく広げ閉じた歯を見せる

## 「嫌悪」の強・大の表情

嫌悪感がさらに強くなると、多くの場合、怒りの感情も沸いて攻撃的な顔つきになります。また、気持ち悪さが高まると吐きそうな顔になります。

▶横顔は頬のふくらみの影響で目、鼻、口元の線が目立ちやすくなります。眉間の縦方向にできるシワは額のラインに沿うように斜めに描き、頬がふくらみ、鼻と口の横に線が出ます。

眉と下まぶたの線を大きく湾曲させて描き、喋っている口を横に開く

気持ち悪さが我慢の限界を超えると吐き気を催し、目が見開かれ眉が八の字になる

眉と目の周囲にシワができ、不満を言うために口を開く

◀目と鼻のつけ根の間と、口の周りに力が入ることで下唇と口の端にシワができます。

嫌悪感に怒りが混ざり、目が吊り上がる。口元はきつく歯を食いしばるデフォルメ表現

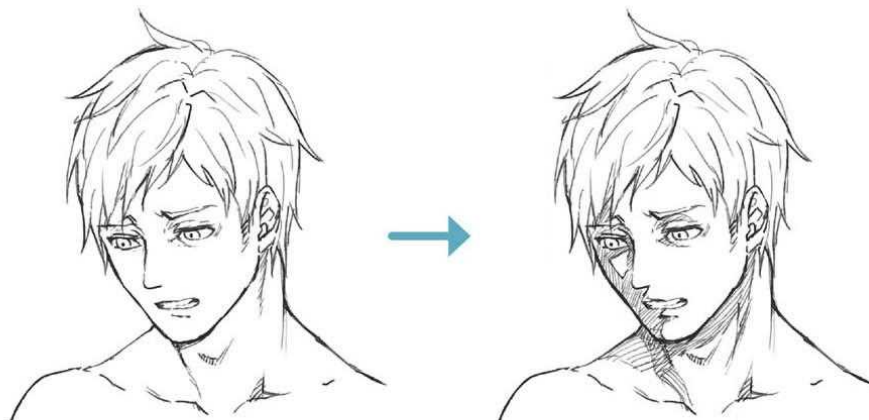
## Column-02

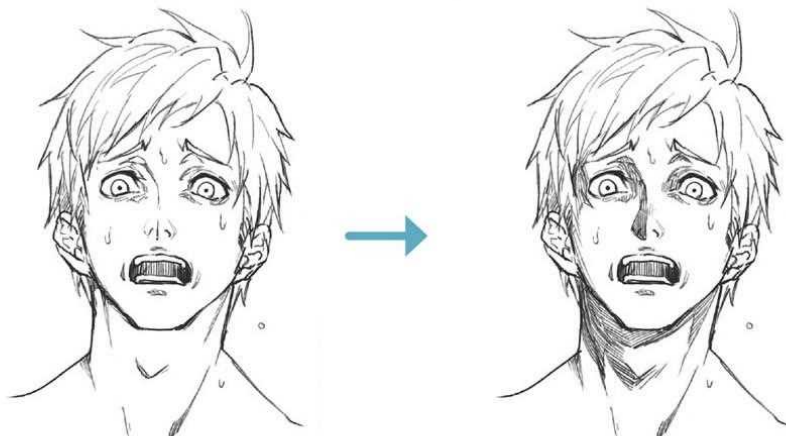
## 影を使った誇張表現

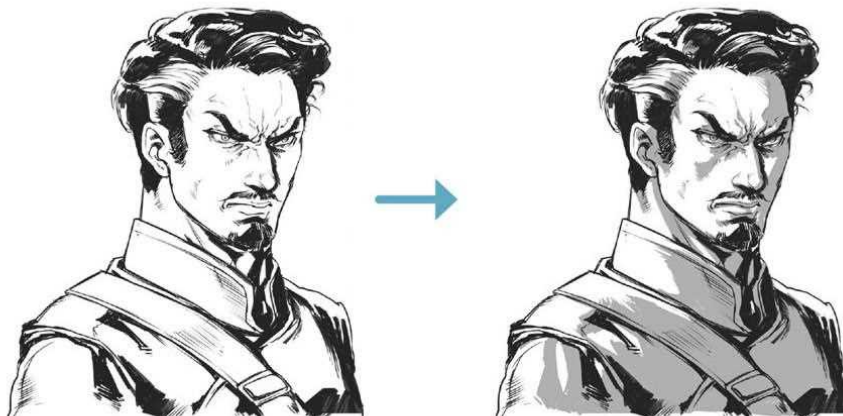
影は表情の印象を左右する重要な要素です。落ち込んでいる顔に濃い影をつければ深い悲しみを、怒りの表情に影をつければただならぬ怒りを感じさせるなど、影の付け方一つで印象が大きく変わります。中でも影が大きく影響するのは、悲しみ、怒り、恐怖、驚きといった感情で、顔の中でも影ができやすい目の周辺のくぼみ、鼻の左右や下側、首の下などの影を濃く描き込むと、これらの表情をより強調させることができます。

また、私たちは普段上からの光でできる影に慣れていて、別方向からの光でできる影に違和感を覚えます。これを利用すると、笑顔を下から照らして鼻の上に影を作り不気味な笑顔にする、といった演出も可能になります。

### ▶悲しみ

落ち込んでうつむくと顔の表面が陰になって影が生まれる。その影を顔の半分に濃い影として描くと悲しさが強調される

### ▶恐怖

恐怖や焦りは目の周りに影を作ると伝わりやすい。眼窩のくぼみ、鼻とこめかみの陰、首元に強烈な陰影つけて恐怖を表現している

### ▶怒り

怒ると顔がこわばって影ができる。斜め後ろの方向から光を当て、表情にできる影を濃く浮かび上がらせることで怒りを強調している

# 第3章 応用編

## 表情のバリエーション

# 恋愛&コミュニケーション

人の心はとても複雑で、2章で紹介した6種の感情以外にも複数の感情の組み合わせによって様々な表情をする。この項では、恋愛や人とのコミュニケーションを中心にした表情を紹介していこう。

愛

## ドキドキする

好意を持っている人の前では自然と顔が赤くなります。目線はまっすぐ相手を見たり目をそらしたりなど、人によって反応が異なります。

照れて困ったようなハの字の眉になり、目元から口の上まで幅広く赤くなる

瞳のハイライトを増やし、嬉しさと高揚感を出している

▲嬉しさで目が細くなり、目尻が下がって優しい眼差しになります。頬を赤らめ、口元は穏やかな微笑みを作ります。

▶相手を直視できず目をそらす、戸惑って口元が波打つなど、直接的な表情でなくても気持ちを表現することはできます。

照れ隠しで口を閉じているが、頬が赤くなり相手をじっと見ている

愛

## ドキッとする

「驚き」と「喜び」が混ざった表情で、驚いて見開いた目や持ち上がった眉、紅潮した頬などが特徴です。

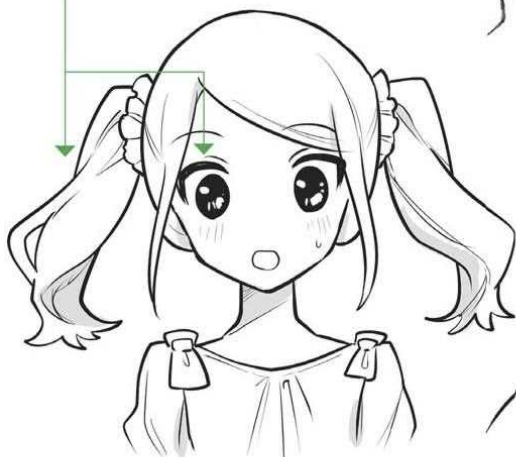
照れの斜線を濃く太い線で数本描く

口を波状に描いて照れを表現する

◀驚き顔の頬や鼻に斜線を入れると嬉しい、好意の気持ちが表現できます。斜線の本数が多いほど照れているように見えます。

軽く見開く目とぽかんと開けた口で驚きを表現し、頬に赤みを加える

驚いて反射的に開いた口元。口は母音の「え」の形を意識する。

ハイライトを増やして目をキラキラさせ、驚きの誇張表現で髪をふわりと浮き上げる

びっくりして唇を突き出す

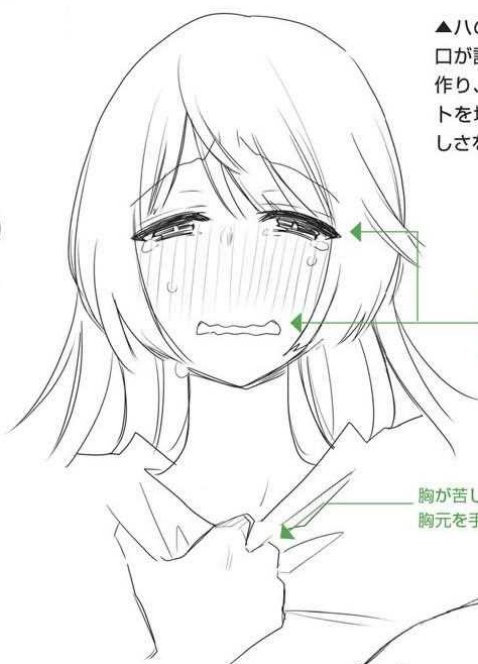
◀驚きで下唇や口角に力が入ってシワができると同時に、嬉しさで口角が上がっています。

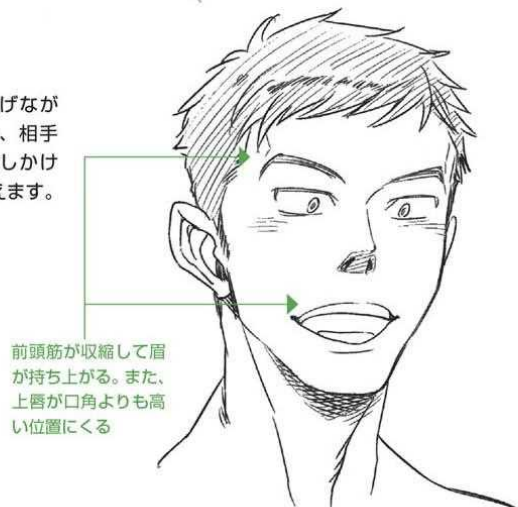
## 切ない

喜び・悲しみ

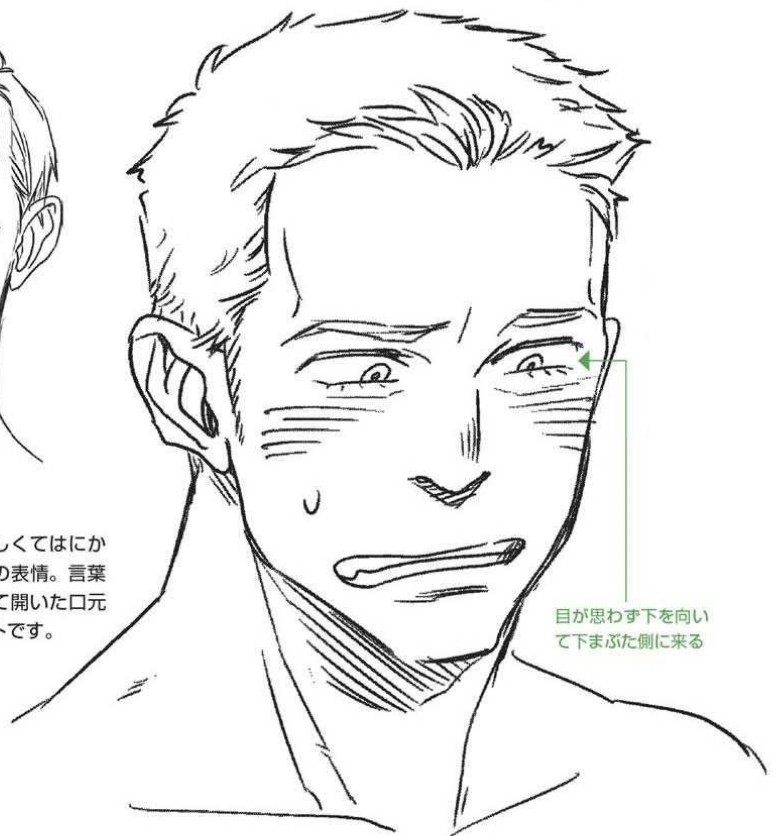
思い焦がれる苦しさから、眉が「悲」に似た形になります。口角を下げすぎないことが重要です。

▲八の字になった眉と小さな口が訴えかけるような表情を作り、目に反射光やハイライトを増やして潤ませ、女性らしさを強調しています。

◀切なさで胸が締め付けられ、思わず胸に手を当てています。眉間にシワを寄せていますが、好きな感情から心なしか口元は微笑んでいます。

# 笑いかける

好きな人に会ったときのような嬉しさ、そして好意を持っていることが伝わるように、目元を優しく描きましょう。

## 照れる

恥ずかしさを隠すように目線をそらす、表情を隠すように固い表情になる、困った顔になるなどの特徴があります。

喜び・驚き

## 恥ずかしい

「照れる」よりも顔の赤みが増し、困惑した笑顔や羞恥に耐える顔になります。また、眉は上に上がる傾向があります。

恥ずかしさを堪えようと眉間にシワが寄り、下唇に力が入る

眉は下向きのカーブを描く

◀眉や口は照れて困った形に、目は嬉しさを表現すると、恥ずかしさと嬉しさを両立した表情にできます。

嬉しさで目元が穏やかになり、唇を結びつつ口角が上がる

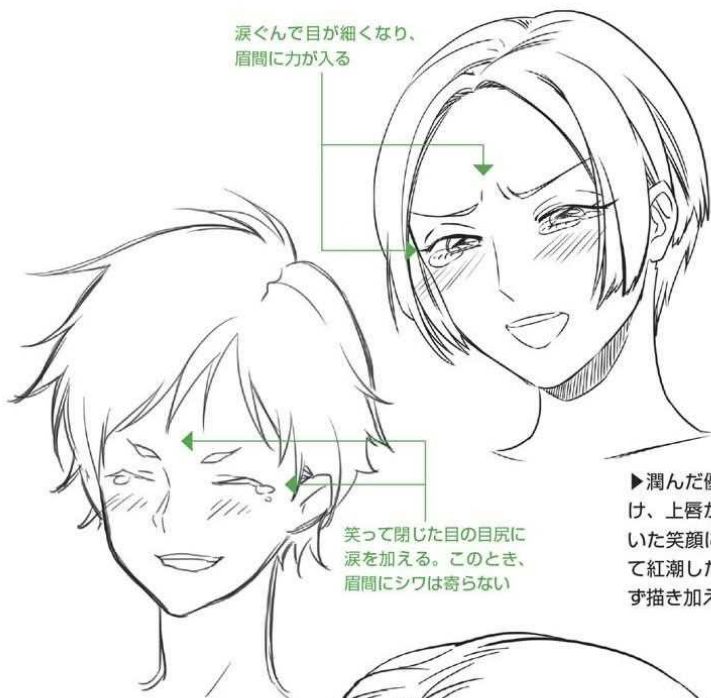
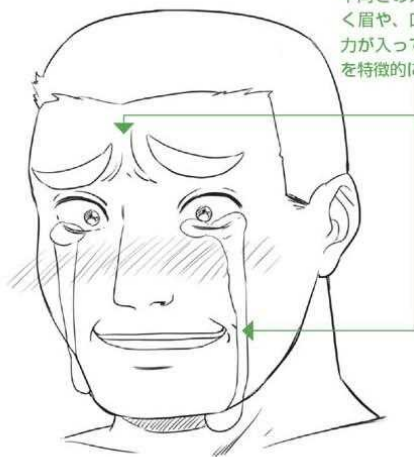
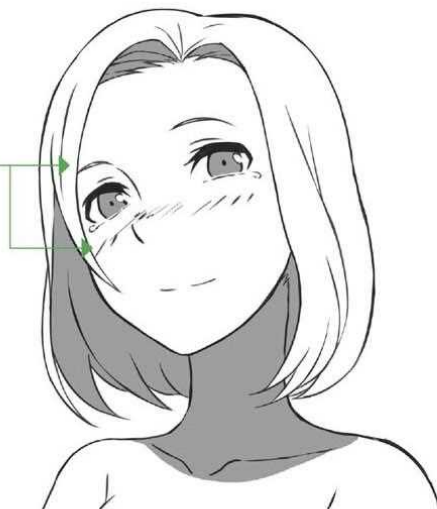
▶男性の場合でも、ハの字の眉で恥ずかしさを、上目使いの目で嬉しさを表現できます。

目をそらし、片側の口角を大きく下げる

恥ずかしさのあまり顔全体が真っ赤になり、うつむいて目を上げられなくなる

歓喜

## 嬉し泣き

嬉しさに基づく表情で、感情が高まりすぎると涙が溢れだします。泣き顔ですが、目元も口元も「喜」の表情で表現することができます。

## 悔し泣き、悔しい



吊り上った「怒」の眉と、下唇に力を入れて口元を歪ませた「悲」の口の組み合わせが、悔しさをにじませた顔になります。

## 信じる、受け入れる

信頼

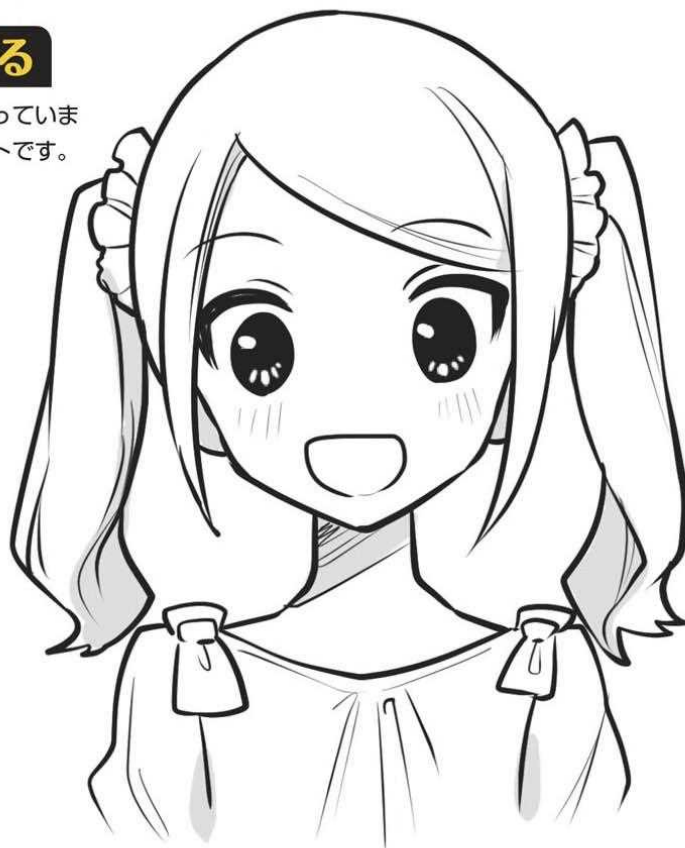
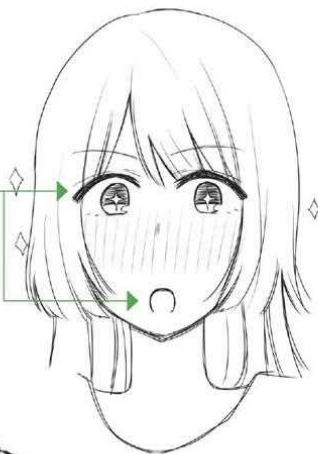
「信じる」は、「喜」に近い感情です。自然体に近い顔つきで微笑みを浮かべ、疑いのなさを表現しましょう。

▲頭を少し前に傾け、下から見上げています。相手を好意的に見ているため、わずかに口角が上がっています。

▶微笑みに見せるポイントは眉と目の形です。この線が横方向に平坦だと無表情に見えるので注意しましょう。

## 興味を持つ、ワクワクする

期待

目元は「驚」の表情ですが、口元は口角が上がっています。相手や対象に向けた目線と口元がポイントです。

▲眉を大きく上げ、目を見開いて口角を上げると、強い感嘆の表情になります。黒目は小さくしないところが重要です。

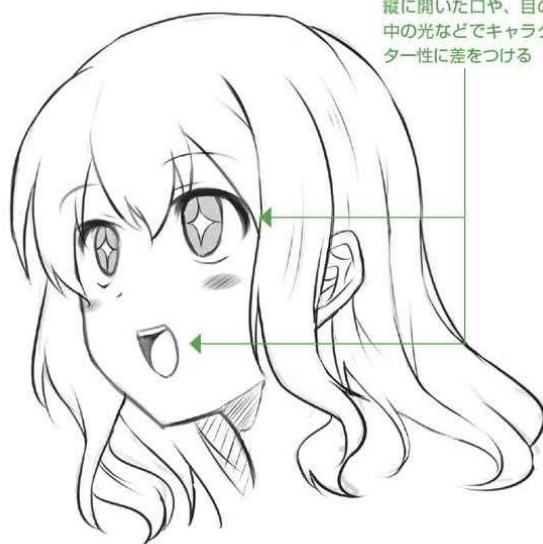
▶見知った相手に対する信頼感を含んだ期待の表情。下から相手を見上げる目と笑った口元が相手への信頼感を表しています。

信頼・期待

## 憧れる、尊敬する

見つめる、見上げるといった、相手に強い関心を持った目が特徴です。目のハイライトを多めに入れて瞳を輝かせるのも効果的です。

## 真剣な顔

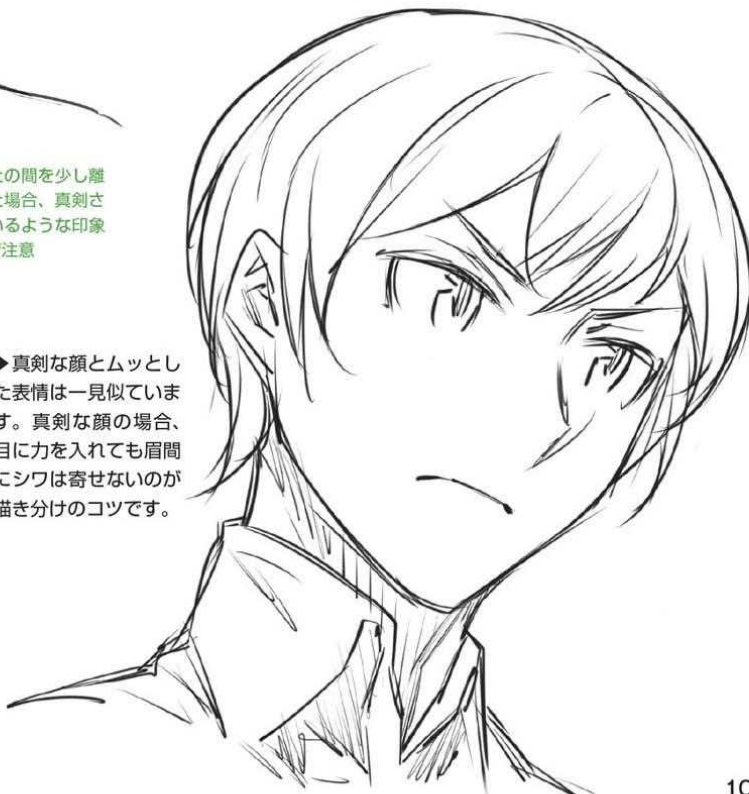
信頼

口を閉じることで口角が若干下がります。目の周りに力が入り、少し眉頭が下がって眉が吊り上っているように見えます。

▼眉頭を下げる、相手をまっすぐ見る、口角を少し下げる、この3点が真剣さを表現するポイントです。

▶真剣な顔とムッとした表情は一見似ています。真剣な顔の場合、目に力を入れても眉間にシワは寄せないのが描き分けのコツです。

第一章 基本編
第二章 実践編
第三章 応用編
第四章 特別編

## 自信を持つ

喜び・信頼
期待

自信を持った表情は、自分に対する信頼と喜びの感情から生まれます。口元が笑っている点が特徴です。

◀はっきりと開いた目、勇ましい眉、下側の歯が見えるほど大きく開いた口が、少女の溢れ出る自信を表現しています。

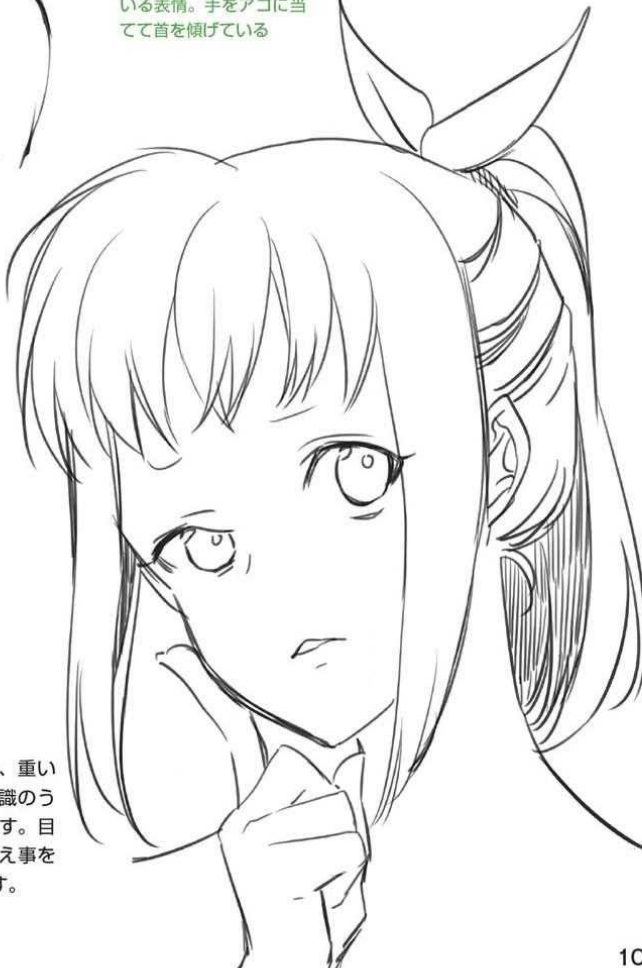
▶自信に満ちた表情のポイントは、口元を笑顔にしつつ、目をあまり笑わせないことです。眉頭を下げ、前向きで力がある目元を意識しましょう。

心配・混乱

## 悩む、迷う、考える

考えごとをしているときは、視線を上や下に向ける傾向があります。頭部を支えるために顔に手をそえることもよくあるしぐさです。

◀「嬉しい」と「驚き」、「どうしよう」の3つが混ざった表情です。上に上がった眉と口角が吊り上った口が喜びを、見開いた目が驚きを、顔に当てた手が悩んでいる様子を表現しています。

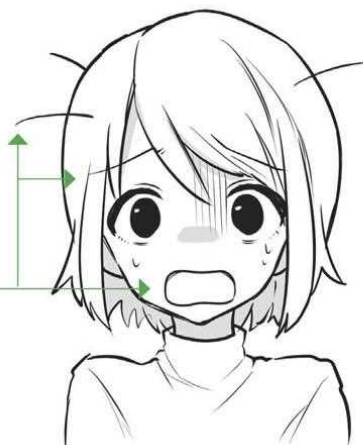
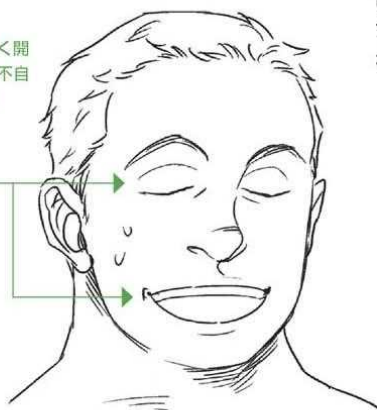
▶人は考え事をするとき、重い頭部を支えるため、無意識のうちに手や指を顔に当てます。目線を右上に向けるのも考え事をしているしぐさの一つです。

# 焦る

思わぬ事態に驚き不安を感じている状態で、「驚」と「恐怖」の要素が合わさった表情になります。

▶衝撃や動揺で口元が脱力し、アゴが下がって口が開きます。視線は動揺の原因になった対象や、相手の方を向きます。

▶焦りを表現するもっとも簡単な方法は、顔に汗を描き込むことです。表情の特徴としては、目と眉の離れ具合と目の見開き具合が大きく影響します。

# ごまかす、はぐらかす

恐れ・混乱

考えながら嘘をつくため視線が泳ぎます。また、あれこれ喋ろうとするため、口が開いた状態になります。

▲視線をあらぬ方向に向け、口角を不自然に吊り上げています。汗の有無一つで表情の印象がまったく変わる点に注目しましょう。

◀目は上まぶた側に寄せると目が泳ぐ雰囲気がよく出ます。また、上唇の線を緩やかなカーブで描くのもポイントです。

## 強がる、虚勢を張る

大きく開けた口や吊り上った眉など一見威勢のいい表情に見えますが、眉間にシワが寄っているなど、どこか違和感のある顔になります。

▲自信がある様子を演じて見せかけているため、口角が不自然に上がります。胸元に手を置くしぐさを加えると、強がる感じが強調されます。

◀あまり気が強くないキャラクターであれば、眉を吊り上げさせるほうが強がっている雰囲気が出ます。

## すねる、むくれる

好意を持ちつつ怒っている状態で、眉をいからせる、頬を膨らませる、口を突き出すといったしぐさが出ます。

口元を強く結び、下唇の下側に線を引く。目は上まぶたを下げて閉じかけにする

▲視線を大きくそらし、吊り上った眉を上まぶたに近い位置に描いて怒っている様子を表現しています。口先も軽く尖らせると効果的です。

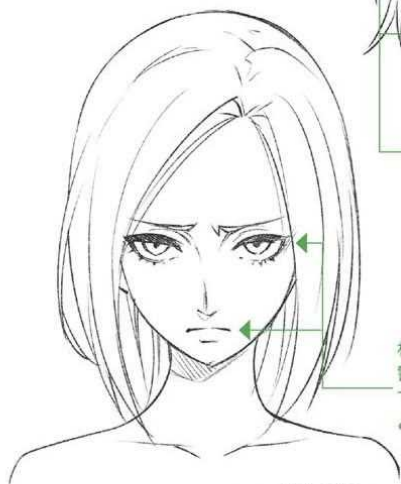
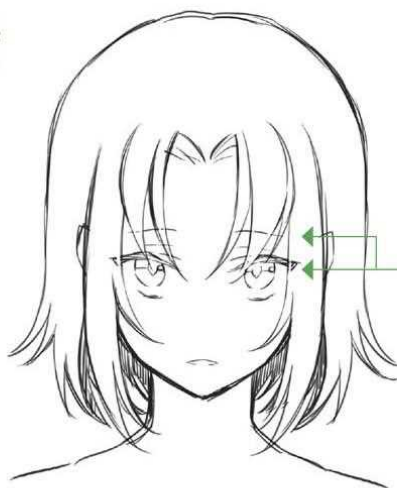
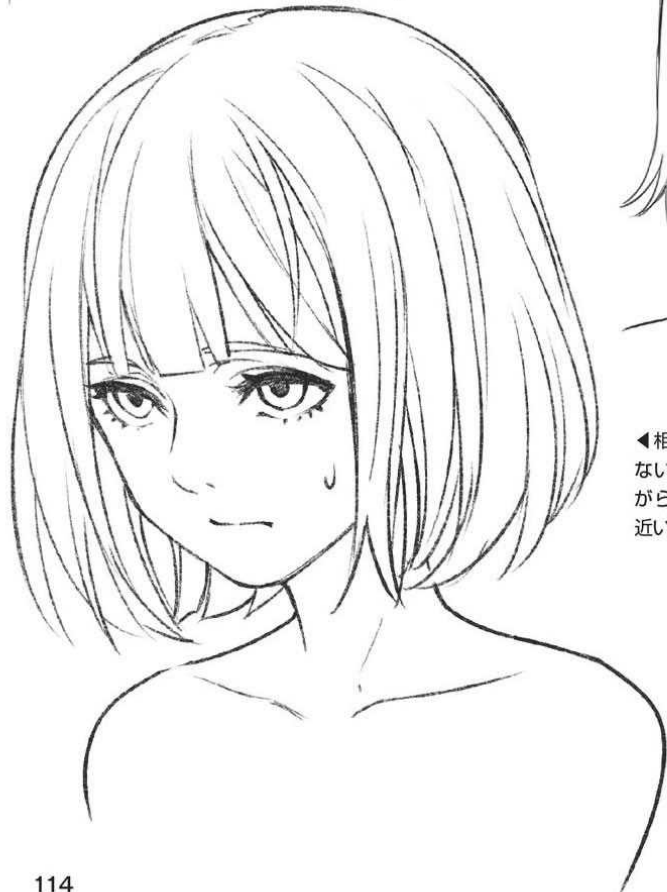
すねた表情は、吊り上った眉と口元の形が影響している

女の子は、怒った目元と膨らませた口元でむくれた様子をかわいらしく描ける

▶眉が吊り上って怒っているものの、好意を持っている相手なのでやや上目使い気味になっています。口角は下げすぎないほうがかわいく見えます。

## 様子をうかがう

喜び・期待
恐れ

様子をうかがうときの表情です。相手にどんな感情を抱いているかで眉毛の形が変わります。

▲好意を持っている相手を下から見つめるときは眉が上がります。口は口先と尖らせているイメージで小さく描きます。

◀相手を信用しきれていないときは眉があまり上がらず、口元も無表情に近い閉じた形になります。

## 疑う、警戒する

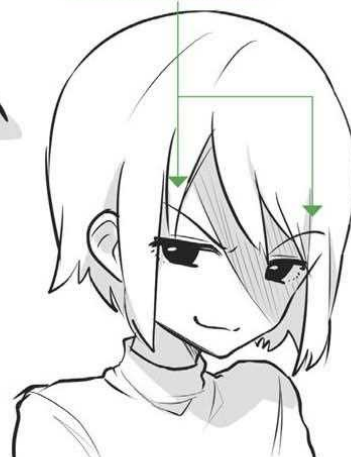
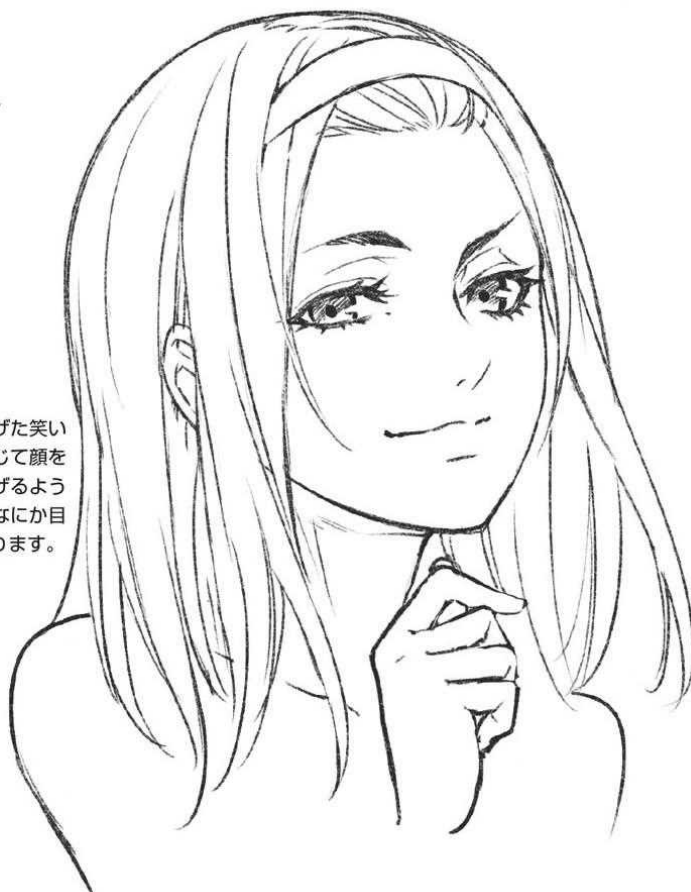
怪しい、不安だという思いから目が細くなり、眉間にシワが寄ります。やや攻撃的な感情を含んでいて、対象からは目をそらしません。

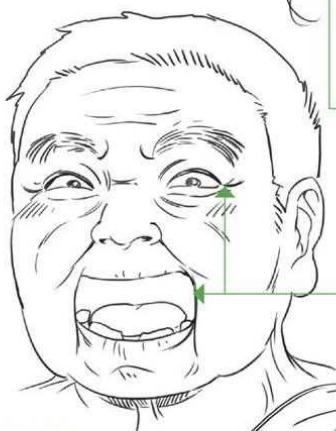
▲警戒心と小さな嫌悪感から口を固くつぐみ、口角を下げています。また、疑っているため片目を細めています。

◀嫌悪感と怒りを含んだ表情。疑いが確信に近い状態で、怪しい行動をしないか攻撃的な視線で威嚇しています。

## 企む、にやりとする

利己的な喜びから生まれる表情です。口角が吊り上った口元が特徴で、人物によっては下まぶたを上げて目元を笑わせる顔も似合います。

◀上唇が下向きのカーブを描くように口を大きく横に開いて歯をむき出しにすると、悪そうな笑い顔になります。

▶同じ口角を上げた笑い方でも、口を閉じて顔を上に向け、見下げるような視線にするとなにか目論んだ表情になります。

# 見下す、あざ笑う

他人を軽蔑した表情で、顔や上体をそらして上から見下げる姿勢になります。眉や目、口元をゆがめて笑うと、よりいやらしさが出ます。

# 日常・しぐさ

**人の表情は感情だけでなく、体調や環境の変化による影響でも表れる。ここでは、睡眠などの本能的な要因や、寒暑などの環境的な要因によって無意識のうちに引き起こされる表情を紹介する。**

## 眠い、寝ている

安らか

眠いときは、まぶたが自然と下がって目が閉じるか細くなります。口元は脱力して半開きになったり、あくびで大きく開いたりします。

◀あくびは顔の筋肉を伸ばして血行を良くしようとする反射的な行動で、口が大きく無造作に開きます。目からは涙が流れ、閉じられた目によって眉間や目の下にシワができます。

閉じかけた目の中に見える黒目の面積が大きいと、しょぼしょぼした目に見える

目を閉じたことで目と眉の距離が広くなる。また、前頭筋が脱力しきって眉尻が下がる

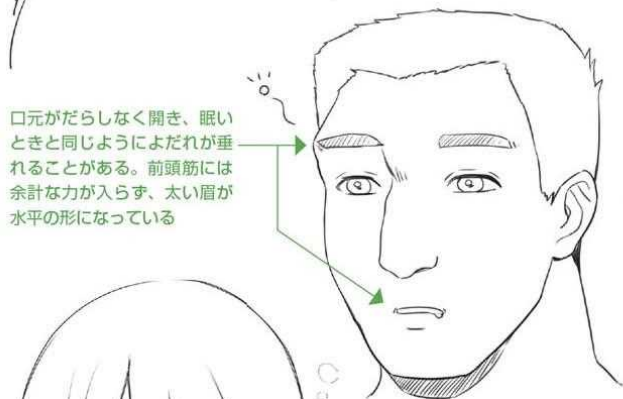
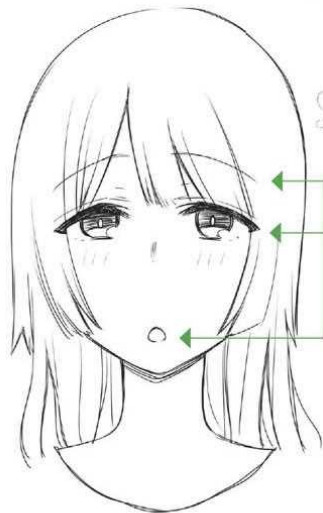
寝ると頭部を支える力が抜け、頭が重力で前後左右のどこかに垂れ下がる。脱力した口元からはよだれが垂れることも

口元を半開きにすると、睡眠時の脱力感が出る

自然に閉じられたまぶたによって、目は下向きのカーブを描く

## 寝起き、ぼけっとする

うつろな目や、半開きの口によって脱力感が出ます。うつろな目は、目尻や眉尻を下げると焦点が定まっていない雰囲気が出ます。

◀半目と半開きの口が覚醒前の様子を表しています。上まぶたが下がるので黒目の上半分が隠れます。

▶寝起きかどうかに関わらず、ぼけっとしているときは目や顔の向きが上向きになる傾向があります。

## 暑い、うだる

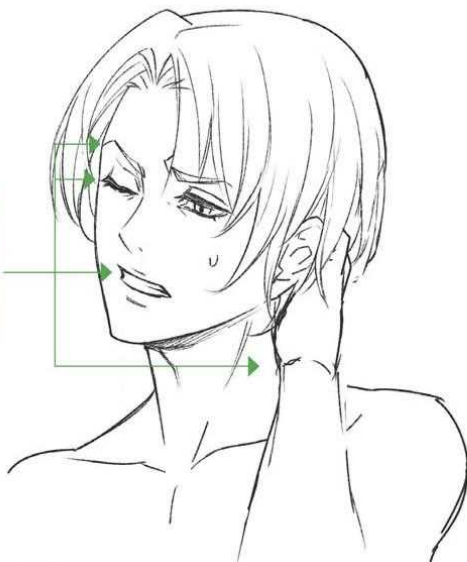
うんざり

口をゆがめて不快を露わにするか、目尻や口角が下がってぼう然とする表情になります。汗の線を長くすると、汗が顔を流れているように見えます。

## 寒い、こごえる

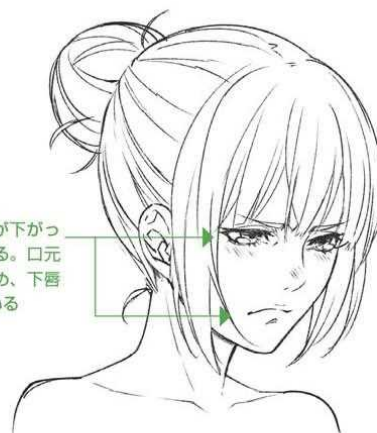
うんざり

寒いと全身が緊張してこわばり、口元や目の周りに力が入ってシワができやすくなります。また、こごえて体や歯をガチガチ震わせる場合もあります。

うんざり
具合が悪い、熱がある
熱があり体がだるいときは、目が閉じ気味になります。目の下のシワで具合の悪さ、目元の陰で顔色の悪さが表現できます。
ゆがんだ眉や閉じた片目、食いしばった口元で苦痛さを表現している。痛みを感じる箇所には自然と手を当て、押さえたり揉んだりする
▲健康なときとの一番の違いは、目の下のクマのような影や眉間に出るシワです。また、顔が自然と下を向いたり、口が力なく開いたりします。
うつむいて上まぶたが下がった目元の周辺に濃い影を縦線で描き、気力がない様子や具合の悪さを表現している
目の下に横線でクマを描く。クマが濃いほど具合の悪さや発熱している様子が伝わる
熱で頭痛がするためこめかみを押さえている。眉間のシワや下がった上まぶたで、具合の悪さや痛みを表現している
眉頭が上がった八の字の眉や、口角が垂れ下がった口元で発熱のだるさを表現する

# 耐える、我慢する

後悔

痛みや苦しさに耐えたり、何かをしたい気持ちを我慢する表情です。
口元や目元、眉間に力が入り、その周辺にシワができます。

眉間に力が入り、眉頭が下がって目と眉が近づいている。口元をきつく閉じているため、下唇の下側には影ができている

歯をきつく食いしばるほど頬に力が入り、小鼻から口の両端にかけて深いシワができる

顔の筋肉が緊張して小刻みに震えている様子を、眉を波打たせて強調している。また、頬に力が入って筋肉が引っ張られた影響で、鼻の穴が広がる

◀痛みに耐える表情は顔全体が緊張して筋張ります。鼻の根元に横ジワができ、口角の横や下アゴの周辺に深いシワが刻まれます。

▶恥ずかしさを耐える表情でも、下向きカーブの眉や閉じかけの目、きつく結んだ口元に特徴が表れています。

目をつぶって口端を上げると、嫌悪感の混じった我慢の表情となる

# 食事

**食事中の表情は、食べ物やその食べ方、味覚の違い、好き嫌いなど、多くのパターンがある。食べ方はキャラクターの個性にもつながるので、表情が変わるポイントをしっかり抑えよう。**

## かじる、咥える

楽観

食べ物にかじりつくときは、大きく開いた口や歯がポイントになります。表情は、食事への期待感で明るくなっています。

◀熱々のものにかじりつくと、その熱さで顔が上気して赤みが差します。また、片目をつぶると、おいしそうに食べているように見えます。

噛み千切ろうとするときは歯が見える。また、口内にも食べ物が入っている様子を、頬を膨らませて表現している

かじりつくときは上下の歯が見えるほど口を横に開くため、自然と口角が上がる

大きな具を串から抜き取る場合は、手で引くより大きな力を加えるために、腕や首、頭など体全体を動かす

▶かじりついたときは口角が上がるので、その動きに連動して下まぶたや上まぶた、眉も上がり笑顔に近い表情になります。

楽観

## 夢中で食べる

空腹であったり、食べ物が美味しかったりしたときは、夢中になって食べます。視線を常に食べ物へ向けて、凝視しながらほおばります。

▶食事に夢中のときは口が大きくなるだけではなく、眉をいからせながら目を見開き、集中している様子を表現します。

麺類は麺がこぼれないよう口をすぼめてすする。上から見ると、上唇が下向きのカーブを描き、頬がへこんでいる。

両目を中央に寄せると食べ物を凝視しているように見える

大きく目を見開き、眉を上に持ち上げるのは、おいしいものを食べようとしているサイン

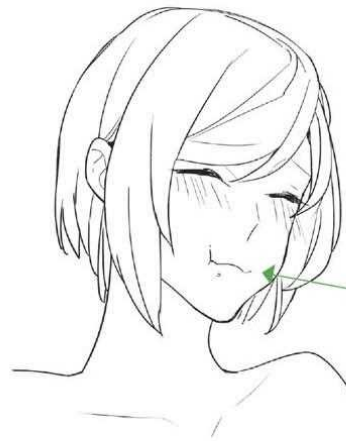
吊り上った眉で食べ急いでいる様子を、頬を膨らませながら咀嚼している口元でおいしそうに食べている様子を、それぞれ表現している

## おいしい、モグモグする

幸福感から笑顔や恍惚とした表情で食べます。頬を膨らませて目を閉じるなど、おいしさを噛みしめている表現になります。

閉じた目と眉を下向きのカーブで描いて口角を上げると、うっとりとしている表情になる

◀おいしさのあまり眉頭が上がりハの字の眉になります。唇にも力が入り、下唇側にシワができています。

笑顔の表情に膨らんだ頬の線を描き加えると、おいしいものを食べている表情になる

笑顔の口元に食べかすがついていると、夢中になって食べた雰囲気が伝わる

頬に赤みが差している様子が、おいしさや幸福感を表現している

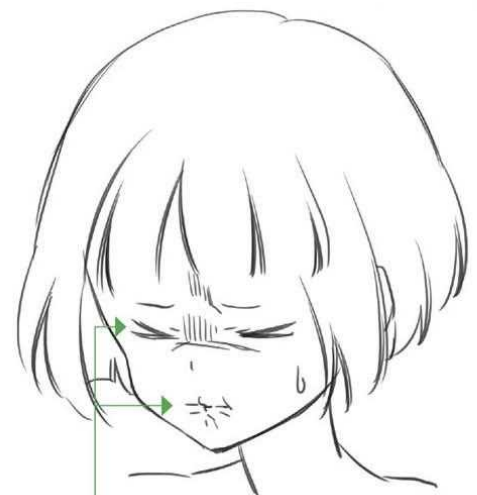
▶頬の形が変わるほど食べ物を詰め込んで笑顔で食べていると、とても美味しそうな表情に見えます。

## 刺激的な味

食べる前の想像と異なる味が刺激的な味となります。具体的には、酸味、苦味、渋味、辛味が当てはまり、眉をしかめる反応が見られます。

眉がつり上がり目を見開いた驚きの表情。味への衝撃から思わず眉間にシワが寄っている

▲肩の線の揺らぎや目の大きさが左右で異なること、突き出されたゆがんだ口など、食べている途中で違和感に気づいた表情になっています。

◀頭に描かれた効果線、ゆがんだ眉や口、小さくなった目など、表情すべてで刺激を受けたことを表現しています。

酸っぱいものを食べたときは、眉間にできる縦ジワ、すぼめた口から放射状に生じるシワ、きつく閉じた目など、あらゆる顔の筋肉が収縮した表情になる

## まずい、おいしくない

苦手なものやおいしくないものを食べたときは、顔をしかめる、舌を出すなど、「嫌悪」の表情に近い拒絶する反応を示します。

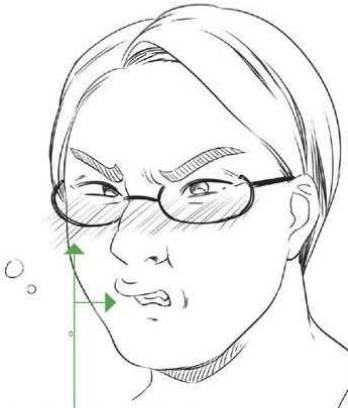
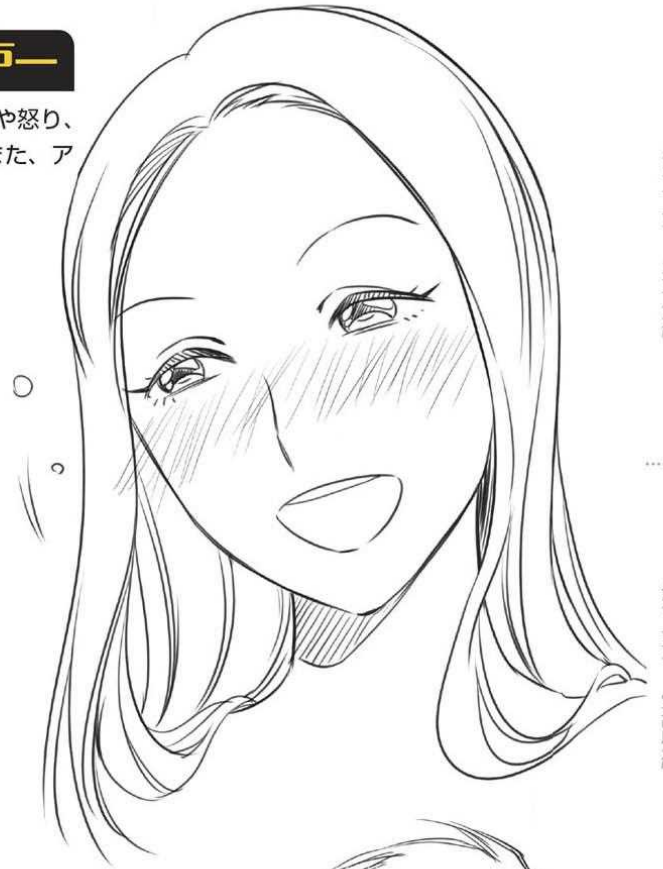
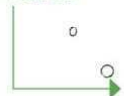
目尻に浮かぶ涙や顔中に浮き出た汗、波打った八の字の眉と口など、苦しみに耐えている表情がおいしくないものを我慢している様子を表現している

◀眉や目の周りの筋肉が収縮し、眉間にシワが寄って目が細くなります。また、下唇が上に持ち上がって「嫌悪」の特徴と同じ口元になっています。

▶眉尻や目尻、口角が下がっていると嫌悪感の強い表情に見えます。目を閉じるのもまずそうに見せる効果的な手段です。

舌を出して吐き出すような反応は、嫌悪感や拒絶感を示す表現のひとつ

## お酒で酔う―怒り・笑い上戸―

お酒を飲むと顔が赤くなり、気分が高揚して笑いや怒り、泣くといった表情が日常より大きくなります。また、アルコールで筋肉が緩み、表情もゆるくなります。

楽観
お酒で酔う―泣き上戸―
◀泣き上戸な人の泣き顔は、涙を大きくして口をふにゃふにゃに波打った線で描くとコミカルさが強まり、表情が重くなりすぎずに済みます。
深く下がった目尻や力なく開かれた口元によって儚く寂しげな表情を表している。上まぶたが下がり、とろんとした目元が酔いの深さを示す
泣き顔は、左右で目の閉じ具合を変えると悲しさがより強調される
滝のような涙を流して号泣していても口元が笑っていると、悲しすぎない印象になる
▶閉じた目と八の字の眉は泣き顔の典型的な特徴です。口元の線が波打っていると、普段の泣き顔よりデフォルメ色の強いコミカルな表情になります。
気が強そうな切れ長の目の女性も、眉を八の字にして目を細めると、泣き上戸に見える

# バトル

漫画やアニメにおいて数多く登場するバトルシーン。日常ではまず遭遇しないシチュエーションだが、その表情にはいくつかのパターンがある。創作における表現方法の一種として覚えてみよう。

## 叫ぶ、大声を出す

大声をあげ、仲間や自分を鼓舞する表情です。大きく開いた口と、相手を見据える目力の強い瞳が重要なポイントです。

▶下向きの顔から相手を見上げると、敵に立ち向かう強い意志を感じる目つきになります。

正面からやや顔を上げた構図でも、下側の歯と舌が見える

大きく開口することによって、アゴの関節部が盛り上がる

◀口を大きく開けると、上唇が上に引き上がるだけでなく、口角が口の上下の中央に来て外側の水平方向に向かって伸びていきます。

顔の周りのスピード線と口内の影の線を同じ縦方向で統一することで、叫ぶ勢いを強調している

口角の位置

叫んだ表情の特徴は、開いた口から見える上下の歯や下唇の下端の線、見開かれた目の険しさなどに表れる。瞳に対して黒目を小さくすると、攻撃的な目つきになる

## 魔法を唱える、魔法を放つ

魔法は唱える術者の内在的な力や、自然などの外在的な力を用いて発動します。その力を引き出す呪文やポーズ、道具の有無によって表情に違いが見られます。

精神を集中しているため、対象をまっすぐ見据えて真剣で冷静な表情をしている

▶魔法エネルギーによってたなびく髪や具現化した魔法の"らしさ"を表現するため、真剣な目つきで口を大きく開けて叫んでいます。

魔法を相手に放つという意思によって眉頭が大きく下がり、「叫ぶ」に近い攻撃的な表情になる。また、その威力を体の影や舞い上がる髪で表現している

静かに閉じた目に対して、吊り上った眉や髪の毛がふわりと舞い上がる描写のギャップが、華奢な少女が呼び出す力の大きさを想像させる

◀口角の位置は下側に寄っていますが、険しい眉や見開いた目、舞い上がる髪などの要素の組み合わせで攻撃的な表情になっています。

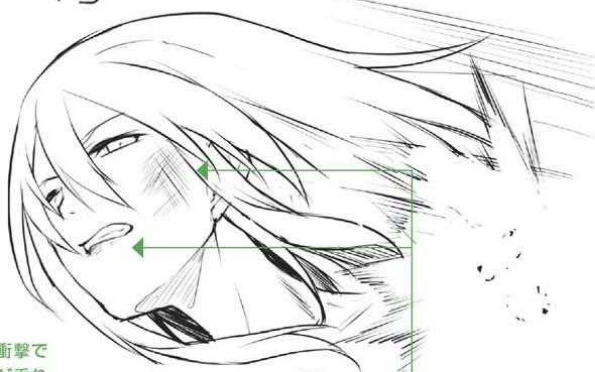
魔法のエネルギーが周囲に漂う光として表現され、地面から上方向へ光を受けることで術者の目の下に影が生まれる

## 攻撃を食らう、ダメージを受ける

痛みや衝撃によって顔がゆがめられます。口の開き具合や目の閉じ具合で攻撃の威力を想像させます。

強い衝撃を受けて顔が下を向く。片目を閉じて歯を食いしばり、苦悶の表情を浮かべている

◀苦痛で左右の目の大きさやまぶたの形が変わり、顔がゆがんでいます。口元は歯を食いしばり、痛みを耐えている様子を想像させます。

痛みに耐えようとして無意識に顔に力が入り、眉間や鼻の根元、口元にシワができる

攻撃を受けた衝撃で口からよだれが垂れる。目の周りに影を描き込むと、ダメージの深刻さが伝わる

赤く腫れたあざが攻撃を受けた場所にできる。下唇に力が入り、口角が下がった口元になる

▶体に浮かぶあざや傷を描き加えます。また、衣類や装飾品が破れたり壊れたりすることでもダメージを受けたことを表現できます。

## 倒れる、気絶する

後悔

戦闘不能に陥った表情で、気を失った場合は四肢や表情筋が弛緩します。意識がある場合は、苦痛にゆがむ顔になることもあります。

# 第4章 特別編

## 髪の描き方

# 髪型の種類

キャラの顔を描く上で欠かせない「髪の毛」。この章では髪型の種類や描き方、動きや色といった特徴に触れていく。まずは髪の長さ別に大まかに分けた3タイプの特徴を知っておこう。

## 男性

### ショート

▶前髪は目の高さ、サイドは耳にかかる程度の長さに切りそろえられた髪型が男性のショートヘアに分類されます。額が見えるほど前髪が短く耳が完全に出ている場合は、ベリーショートと呼ばれます。

額の見え方は、前髪をワックスなどで上げた場合などヘアセットによって変わる

### ミディアム

▼男性のミディアムヘアは、耳を覆うくらいまでの長さの髪型です。ショートヘアとはサイド部分の長さに違いが見られます。

襟足（首筋の後ろ）の毛の長さに特徴が出る

### ロング

▶ミディアムヘアより長い髪型がロングヘアに分類されます。結い上げる、縛って後ろに流すなどアレンジを加えやすい長さです。

伸びた毛の質感は女性のロングヘアと変わらない

## 女性

### ショート

▶女性のショートヘアは、首の付け根くらいまでの長さの髪型です。前髪が短いと活発な印象を与え、明るい雰囲気が出ます。

### ミディアム

▶肩に触れるくらいまでの長さの髪型がミディアムヘアと呼ばれます。毛先を内側にカールさせるとふわっとした柔らかい形になり、女性らしさが高まります。

### ロング

▶女性らしさが強く出る髪の長さで、巻いたり結ったりするなど、アレンジの手段も豊富で最も自由度が高い髪型です。豪華さや清楚さなど、様々な雰囲気を表現できます。

# 髪の描き方

顔のパーツを描き終えたら、次は髪も描いてみよう。本項では、シンプルな髪型から少し複雑な髪型まで、バランスよく髪を描くためのコツを、手順を追いながら解説していく。

## 男性：ミディアム

中心線

1

生え際のアタリ

▶頭部に中心線を引き、生え際のアタリを軽くとります。

2

生え際より上に分け目を作らない

▶毛の分け目が生え際より後退して見えないように意識しながら前髪を描きます。

3

毛で顔の輪郭を隠しすぎないように注意する

◀前髪の両サイドの毛を描きます。サイドの毛は耳より前側に来ます。

4

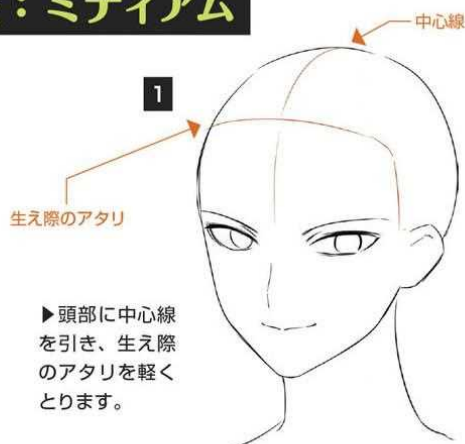
◀毛の質感や出したいシルエットを想像しながら前髪の後ろ側に後頭部の毛を描き足します。

5

頭部の中心を基準に毛の流れを描く

▶アタリ線や前髪の上側など線が重なっている部分を消し、毛の流れを描き足して全体を整えます。

完成

▶毛束の流れに逆らう毛や飛び出た細い毛など、細かい毛をところどころ描き足して仕上げます。

男性：ショート
1
額の生え際には
角がある
◀ショートヘアは
頭の形がはっきり
出るので、後頭部
の外形や生え際は
アタリの時点から
実物に沿った形に
します。
2
毛質のクセが強い場合は、
多方面へ毛をハネさせる
▲前髪を足します。
短い毛は毛先が浮き
やすくなります。
3
▶頭部の側面から後頭部に
かけて、毛の厚みのアタリを
とります。頭部のアタリより
も少し外側にボリュームを
持たせるのがポイントです。
完成
▶アタリを元に後頭部の毛を
描きます。最後に、前髪など
に細い毛を足して完成です。
男性：ツーブロック
1
刈り上げる境界線
▲生え際と後頭部のア
タリを取り、刈り上げ
る範囲を決めます。
2
▼前髪から後頭部にか
けて全体のシルエット
となる線を描きます。
完成
▶毛の流れに
沿って黒ベタ
で仕上げて完
成です。

## 女性：ロング

1

▲額の生え際や頭頂部の分け目を意識して大まかなアタリをとります。

2

◀生え際や分け目を参考に、髪の流れを意識しながら髪の形を描いていきます。

3

▶髪の形を描き終えたら、首や胸、腕などに重なって隠れる髪の線を消して全体を整えます。

完成

▶毛先などの細部を描き加えて仕上げます。サイドの髪などの髪の束に、適度に線を入れると髪の細かさが表現できます。

### 毛束の表現

**塊として捉える**

アウトラインを太く描き、一定量の髪を柔らかい帯のように塊として捉えると髪が描きやすくなります。また、この状態を大まかなガイドとして活用することもできます。

**細やかな髪にする**

髪の流れに沿った線を加えたり、少し束からバラけた髪を足すことで、まとまりのある細やかな髪や毛先であることを表現できます。

# 女性：ツインテール

**1**

▲ツインテールを生やすつけ根となる箇所に、あらかじめ○印をつけておきます。

**2**

根元の形状のアタリ

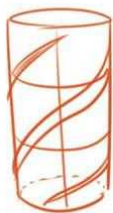
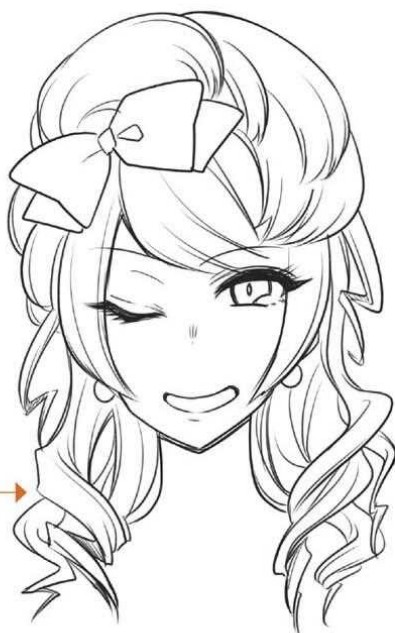
ツインテールのおおまかな流れのアタリ

◀根本の形状のアタリや、ツインテールの大まかな流れのアタリ線を描きます。

**完成**

▲髪の流れのアタリを参考に、太い毛束をアタリに沿わせながらツインテールの外形を描いて完成です。

## ツインテール作例

女性：巻き髪
1
▶前髪とサイドの髪までを描いた状態のベースとなる頭部を用意します。
完成
2
巻き髪の根元
▶巻き髪の根元となる位置から、切り込みを入れた円柱のような形状のアタリを描きます。
細い毛束を描き足す
巻き髪作例
円柱の切り込みの幅を大きくすると毛束が細くなる
巻き髪の本数を増やしたり形を変えたりすれば、様々なヘアアレンジが可能になる

## 女性：三つ編み

1

◀はじめに、三つ編みにする毛束のアタリを描きます。編み込みが始まる箇所は毛束が細くなります。

三つ編みの流れ（カーブ）のガイド線を引く

2

アウトラインはやわらかいひし形をいくつも重ねるように描く

◀三つ編みにする毛束のアウトラインを描いていきます。三つ編み部分の大きさや毛量は、お好みで描いても大丈夫です。

3

▶三つ編みの形が決まったら、ガイドやアタリの線を消して全体を整えていきます。

完成

毛の流れを示す線は、次の結び目へ向けて絞り込んでいくように描かれる

▶毛束を描き込んで完成です。応用して、編み方を変える、結び目を緩くする、毛をバラけさせるなどをすれば、柔らかさに差を出せます。

### 三つ編み作例

毛先の形や毛束のボリュームを変えるだけでキャラの雰囲気を変えることができる

三つ編みの描き方を利用すれば、頭のどの場所にでも編み込みを作ることができる

# 男性の髪型バリエーション

『髪型の種類』で例として挙げたもの以外にも、男性の髪型には様々なバリエーションが存在する。実在する髪型から漫画やイラストならでは特殊な髪型まで、髪の長さ毎に幅広く紹介していこう。

## ショート

天然パーマは、ところどころ不規則に毛先をハネさせることで、全体的にふわっとした印象に仕上げる

ベリーショートは、つむじから頭の形に沿って流れるように描いていくとまとまった髪型になる

▶サイドと襟足を刈り上げたツーブロックスタイルは、男らしさを演出するだけでなく、爽やかな印象も与えます。刈り上げの部分は細かい線を描き込みます。

全体的に髪を後ろに逆立てさせることによって、活発な少年のイメージを強めている

▶毛先を全体的に外方向へ跳ねさせることでアクセントがつきます。

ツーブロックと比べて、前髪を短めに描くとさっぱりとしたショートヘアになる

## ミディアム

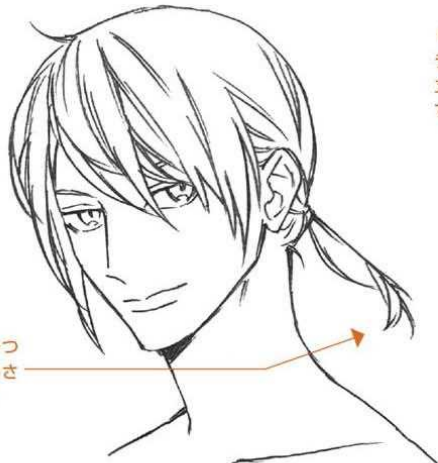
▲髪にウェーブを入れると人物の雰囲気が柔らかく見えます。

▶オールバックで渋めなスタイルに。髪の毛の線を細かく描きこんでいくとよりリアルになります。

## ミディアム

## ロング



◀頭頂部から波を打ったゆるいウェーブが特徴的なロングヘアー。大人の男性っぽさがより際立ちます。

# 女性の髪型バリエーション

前項で男性に似合う髪型を紹介してきたが、女性に関しては男性以上に幅広い。女性は長さだけでなく髪の毛の結び方などヘアアレンジでもバリエーションが増えてくるので、要チェックだ。

## ショート〜ミディアム

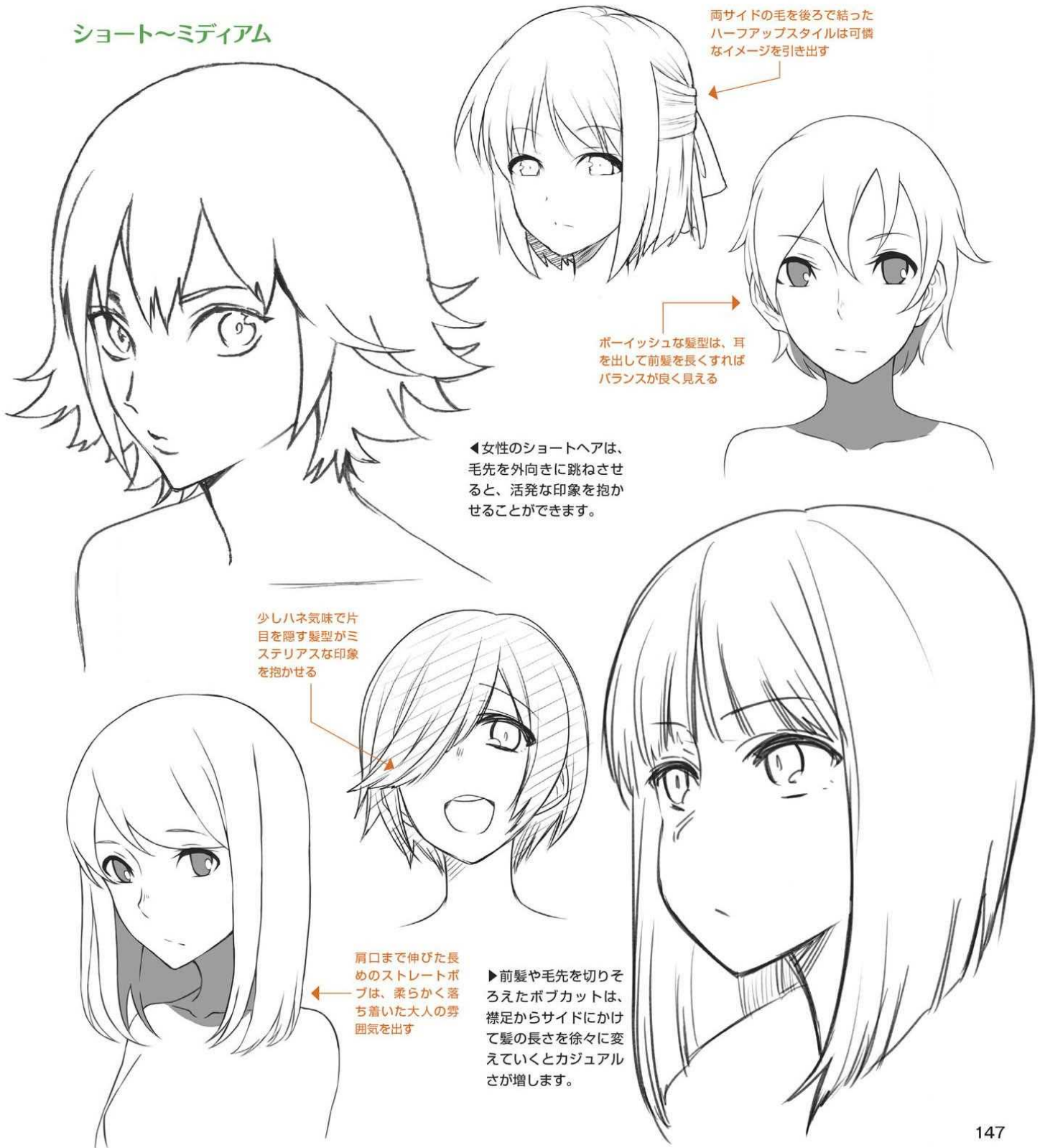
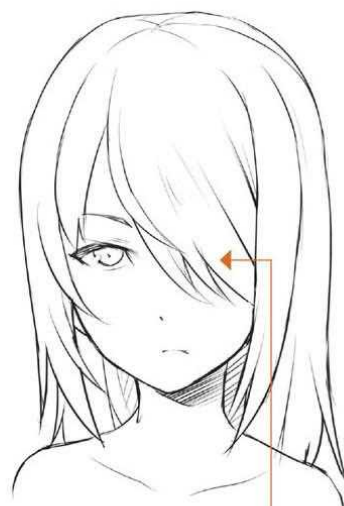
両サイドの毛を後ろで結ったハーフアップスタイルは可憐なイメージを引き出す

ボーイッシュな髪型は、耳を出して前髪を長くすればバランスが良く見える

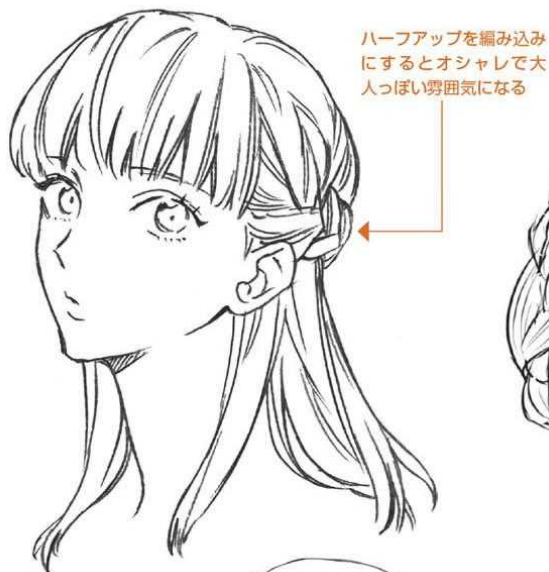
◀女性のショートヘアは、毛先を外向きに跳ねさせると、活発な印象を抱かせることができます。

少しハネ気味で片目を隠す髪型がミステリアスな印象を抱かせる

肩口まで伸びた長めのストレートボブは、柔らかく落ち着いた大人の雰囲気を出す

▶前髪や毛先を切りそろえたボブカットは、襟足からサイドにかけて髪の長さを徐々に変えていくとカジュアルさが増します。

▼束ねた髪を後頭部でまとめたシニヨンは首回りがすっきりして華やかさがあり、上品なお嬢様風になります。
大きめに編み込んだ髪を顔のサイドに寄せることで色っぽさが出る
ストレートヘアに片目を隠した組み合わせがクール な印象を与える
後ろ髪を後頭部の高い位置でまとめるとスッキリする
▶結った髪先の形状が独特なアニメキャラ調のヘアアレンジ。髪の毛を大きく両サイドで束ねた姿が元気っぽさを出しています。
頭の上で大きくまとめたお団子ヘア。耳の位置から髪の毛を少し出すのもポイント

## ロング

しなやかなカーブを描くと、落ち着きのあるまとまった髪型に
◀ロングヘアの毛先に無造作な動きを加えるとナチュラルなウェーブヘアになります。
ストレートな髪質の黒髪ロングヘアは、前髪を目の高さに切りそろえると清楚な雰囲気が出る
▼大きな弧を描くカールは髪にボリューム感を与えます。アホ毛も一本大きくいれるとさらに可愛らしくなります。
毛先のみをカールさせることで上品さを表現
毛先や毛束が波打つ動きを大きく強調すると、妖艶な雰囲気が漂う

▶ポニーテールや前髪、
サイドの毛先に柔らかい
ウェーブをかけることで、
女の子らしさが溢れます。
ポニーテールを描く際
は、後頭部の毛の流れ
が結った箇所へ集まる
様子をしっかりと描く
結った髪はうなじを見せる
のがポイント。清楚感が引
き立ち、大人っぽさが出る
ロングヘアを後ろでまと
めた和風の結い髪。髪の
毛をきっちりと束ねてボ
リューム感を出す
▼後ろで結った髪に跳ねた
動きをつけることで、華や
かでまとまり感のあるアッ
プヘアに仕上がります。
外側に跳ねた毛先は外交
的な性格をイメージさせ
る。金髪は、髪の束に無
数の細い線を描くことで
艶感が表現できる
前髪をポンパドール
にしてポニーテール
と一緒に結んだ大人
な雰囲気が漂うヘア
アレンジ

▲前髪を太めの編み込みにすると、神話に登場する女神のような上品な印象に仕上がります。

# 髪色の表現

モノクロの漫画やイラストであっても、トーンやベタ、線の描き方などの工夫で髪の質感や色を表現することができる。髪色の仕上げ方を意識して、キャラの差別化を図ってみよう。

## ペン入れ、トーン、ベタ仕上げ

### 金髪

影の線を描き加える

▶生え際の線は描かず、毛の流れだけを描いて髪の明るさを表しています。毛束の内側には、影の線を描くと髪に艶が出ます。

◀髪の明るい部分は白のままで表現します。内側の暗くなる部分にはトーンを貼ることで髪の影を表現しています。

### 白髪(しらが)

◀白髪の部分は主線だけで描きます。一部に黒髪のままの領域を残しておくと、年老いながらもまだ衰えていない精力さを感じさせることができます。

▶完全な白髪は主線のみで描くことができます。加齢によって髪がうねったり跳ねたりしている様子を主線で描き、影を入れずにシンプルに描き上げましょう。

赤髪
◀髪全体に濃いトーンを貼ると、色付きの髪であることを表現できます。
▶モノクロではやや濃いグレーで髪を塗ると赤髪に見えます。髪色は濃度によって表現することができ、薄めの灰色であれば茶髪に見せることもできます。
銀髪
▶髪が密集している部分や影になる部分に薄めのトーンを貼ることで、髪が光で輝く様子を演出しています。
黒髪
▶黒髪はベタがメインとなり、光沢が入る部分を白色で抜いて光沢を表現します。光沢が多いと艶やかな印象になります。
白髪
▶仕上げとしては金髪に近く、基本は主線のみで表現します。影になる部分は細かい線で薄く描き入れるほか、薄めのトーンを貼ることもあります。

# 髪を使った誇張表現

キャラクターの感情は、表情だけでなく髪の毛の動きでも表現することができる。ここでは「嬉しいとき」「怒ったとき」などいくつかの例を解説するので、自分なりの表現を描く参考にしてみよう。

## 嬉しい

心の軽さを表すように、髪全体がふわりと広がる

◀嬉しくて首を傾けて笑う気持ちを体の動きとして捉え、髪を左右に跳ねさせたり、小さな毛束をいくつも描いて弾むような嬉しさを強調しています。

## ムカムカ、激怒

まさに「怒髪天を衝く」という状態で、重力を無視して逆立つ髪の動きで激しい怒りを表現している

▼「髪の毛が逆立つ」という表現があるように、怒りで髪が浮き上がる描写は漫画でよく見られます。嬉しさと比べて、髪の揺らぎが大きくまばらに広がる点が特徴です。

逆立つ髪は、頭の下方向から広がるように持ち上がる

## びっくり、焦り

▶びっくりした驚きや衝撃で、髪が持ち上がったりします。また、至るところからピンと飛び出た毛も特徴的です。

驚きのあまり固まって、髪がバサバサになる

▶何本か髪を飛び出させて、焦りの気持ちを強調しています。

乱れた髪をギザギザと角ばらせることで、デフォルメの効いた驚きや焦りの表情を表現している

## がっかり、しょんぼり

▶がっかりして落ち込んだ気持ちを表すように、毛先が下を向いてしな垂れます。わかりやすくするために、アホ毛のように1本2本特徴的な髪を飛び出させるのも有効です。

落ち込んだ気分を表すように髪をすぼませ、気持ちを代弁する1本のしんなりとした毛束を描く

# 髪の動き

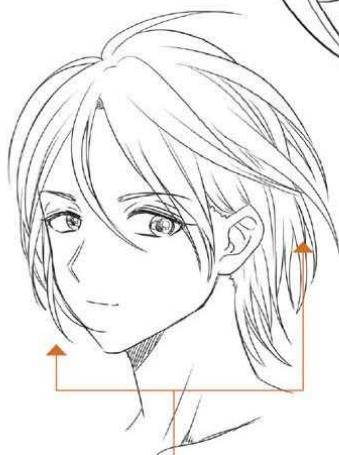
髪の動きはキャラの感情だけでなく、彼らの生き生きとした姿も表現してくれる重要な要素。ここでは、風や水といった自然の影響や、運動など体の動作によって動く髪について紹介していこう。

## 風を受けた髪

▶横から吹く風に対して髪は同じ方向になびきますが、毛先を内側にまとまるようにするとしなやかさを表現できます。

サイドの髪だけでなく、前髪などの少ない毛束も同じ方向にゆれる

▼ヘアバンドをしていても、風の動きに合わせて毛先は跳ねるように動きます。

強風に吹かれたときは、前髪を逆立てたり、後ろ髪を後方に流すと風の強さを表せる

前髪は大きく、後ろ髪はふわっと持ち上がる、サイドの毛が頬にかかるなど、部位ごとに毛のなびき方を変えるとキャラの印象も変わる

女性の髪であれば、布が風で膨らむようなイメージで描くと綺麗ななびき方に見える

## 体の動作、手で触る

▲ダンスなど体の動作によって髪が動くときは、毛先など体から離れている髪の毛ほど動きが遅く伝わります。

◀高いところからジャンプして降りる瞬間は、下からの風圧によって髪が持ち上がって広がります。

体の動作、手で触る
手でかき上げられた髪は上向きになり、指の隙間から毛が飛び出る
◀頭をなでられたときは、髪に埋もれた手の動きによって毛が逆立ちます。上向きに跳ねた毛先を描くのがポイントです。
水中、水に濡れた髪
◀水中だと髪は柔らかく広がります。広がる向きは進む方向や水流の向きによって変わります。気泡も水中の雰囲気を伝える要素です。
髪が濡れると小さい毛束が多数できる。水を吸った髪が重力で垂れ下がる影響で、髪のボリュームもなくなる
水中のショートヘアもふわっと柔らかく全方向に毛先が広がる
肌に張りついて水がしたたるのも濡れ髪の特徴の一つ

# イラストレーター紹介
Illustrator Introduction

**洋歩**
カバーイラスト、P15～16、P18、P21、P24、P38～39、P45～46、P48～51、P54～59、P62、P66、P68、P70～71、P74～76、P81、P83～86、P88～91、P93～95、P107～108、P112、P114、P116～117、P122～125、P131～133、P160
●http://shibaction.tumblr.com/
●http://www.pixiv.net/member.php?id=125048

**あおいサクラ子**
P4～5、P13、P26～28、P51～55、P60～61、P65～66、P68～69、P74～75、P77～78、P85～86、P88、P92～93、P96、P98～99、P101～103、P107、P109、P111～115、P118～119、P122、P127、P129～130、P154
●http://blue0cherry.tumblr.com/

**印カ・オブ・ザ・デッド**
カバーイラスト、P15～16、P18、P21、P24、P38～39、P45～46、P48～51、P54～59、P62、P66、P68、P70～71、P74～76、P81、P83～86、P88～91、P93～95、P107～108、P112、P114、P116～117、P122～125、P131～133、P160
●http://www.pixiv.net/member.php?id=156737

**荻野アつき**
P5、P12、P17、P20、P26～29、P31、P48～49、P51～53、P57、P59～62、P65、P67～69、P73、P75～78、P81、P83～85、P87～90、P92～93、P95、P98、P101、P103、P106、P108、P113、P117、P119～121、P123、P129～130、P134、P136～139、P141～142、P145、P148～150、P154、P156～157
●http://oginoatsuki.moo.jp/

**かすかず**
P5、P14、P16、P21、P26～29、P31、P41、P47、P53、P60、P64、P67、P72、P74、P80、P82、P90～91、P97、P101、P103、P105～106、P109、P117、P122～123、P129～133、P137、P144～151
●http://www.pixiv.net/member.php?id=251906

**ぐふ**
P18、P21、P46、P48～49、P52、P54～56、P60、P62～64、P67、P70～71、P75、P78～80、P82、P86～87、P91～92、P153
●http://www.pixiv.net/member.php?id=3074618

**子清**
P21、P26～29、P45、P47、P50、P59、P61～62、P65、P72、P76、P83～P84、P87～88、P120～121、P134～136、P144～145、P158
●http://zesnoe.tumblr.com/

**品里継**
P2、P17～18、P40、P44、P47～48、P51～55、P57、P59、P61～64、P67、P69、P71～75、P78～80、P83、P86～87、P89～90、P93、P107～109、P112、P114、P116～117、P122、P124、P131～133、P135、P137、P140～141、P143～144、P146、P152～155
●http://www.pixiv.net/member.php?id=63636

**篁ふみ**
P46、P49、P57～58、P62、P66、P72、P74、P78、P80、P86、P90、P99～100、P104、P110～111、P115、P118、P126、P128
●http://www.moira-takamu.com/

**なーこ**
P18、P21、P30、P50、P60、P63、P70、P79、P91、P135～136、P142、P144～147、P149、P151
●http://noaaaako.tumblr.com/

**仲間安方**
P2、P14～16、P21～24、P32～37、P43、P58、P61～62、P76、P78、P93～94、P139、P146、P152～153、P156
●http://nakama-yasukata.tumblr.com/

**凪丘**
P2、P13、P16、P26～27、P46、P48～50、P52、P54、P56～57、P59、P62、P64～67、P70、P72～73、P76、P80～86、P88～89、P91、P93、P97、P102、P104～105、P120～121、P134、P137、P143、P147～151、P156～157
●http://www.pixiv.net/member.php?id=211254

**藤実なんな**
P2、P18、P20、P48、P50、P54、P58、P65、P69～70、P73、P81～82、P86、P88、P96～97、P100、P105～106、P110、P113、P116、P126、P155
●http://www.pixiv.net/member.php?id=3230062

**ミムラ**
P4、P17、P21、P24、P42、P47、P50、P56、P58、P64、P66、P70、P74、P80、P82、P86、P91、P99～100、P104、P110～111、P115、P118、P125～128

**百舌まめも**
P16～17、P20～21、P24～29、P45～47、P51、P53～54、P56、P65、P67、P69、P72、P76～77、P82、P84～85、P89、P92、P96～98、P119～121、P152

本書の内容に関する質問は、下記のメールアドレスおよびファクス番号まで、書籍名を明記のうえ書面にてお送りください。電話によるご質問には一切お答えできません。また、本書の内容以外についてのご質問についてもお答えすることができませんので、あらかじめご了承ください。

メールアドレス　book_mook@mynavi.jp
ファクス　03-3556-2742

# デジタルツールで描く！感情があふれ出るキャラの表情の描き方

2015年12月23日　初版第1刷発行・電子版 Ver1.00

●著者　スタジオ・ハードデラックス
●発行者　滝口直樹
●発行所　株式会社 マイナビ出版
〒101-0003　東京都千代田区一ツ橋 2-6-3
一ツ橋ビル 2F
TEL03-3556-2736（編集部）
URL：http://book.mynavi.jp

●装丁・本文デザイン　石本遊、岡澤風花（スタジオ・ハードデラックス）
●編集　石川悠太、笹口真幹、大村茉穂（スタジオ・ハードデラックス）